WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO Nº3

PASSADO E PRESENTE:
O RUMO TOMADO PELAS COMUNIDADES BRASILEIRAS COM O PASSAR DO TEMPO.

Veja muitos dos motivos responsáveis por tantas mudanças nas comunidades durante todos esses anos!
(Página 20)

Profissão SCRIPTER Página 62

E MAIS:

Um artigo que ensina os passos de como conquistar o jogador com o seu game!
(Página 36)

A Nova Era das Comunidades Makers Página 16

CRIANDO PERSONAGENS INESQUECÍVEIS III: Personagens secundários Página 30

Dicas e orientações para um bom mapeamento Página 39

EyeOpen - Buscador de Recursos Similares Página 18

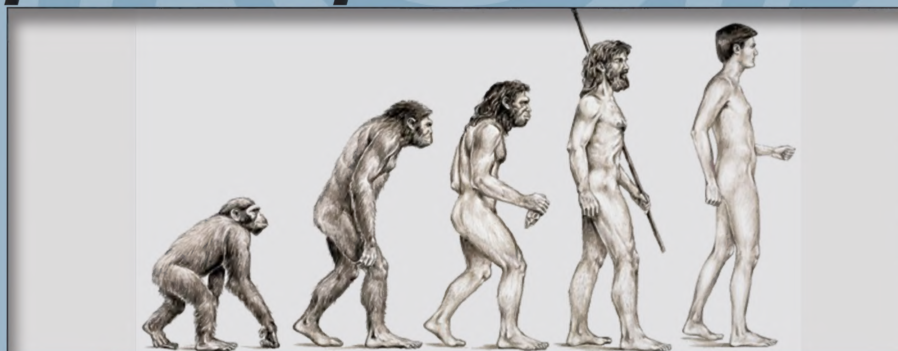


ENTREVISTA COM FLY BOY UNDER | FINAL FANTASY VI | ENTENDENDO O DANO NO RPGMVX ACE | O BÁSICO DOS SCRIPTS

JornalMaker.com
atualizações
conteúdo
entretenimento
Colunas
manchete
editorial
divulgação
entrevista
críticas
intriga
jornalismo
perfis
independente
internacional
avaliação
Comunidades
diário
jogos
resenhas
redatores
revistas
opinião
foco
leitores
eventos
inclusão
informação
sistemas
lançamentos
imediato
periodicidade
makercast

INÍCIO RÁPIDO

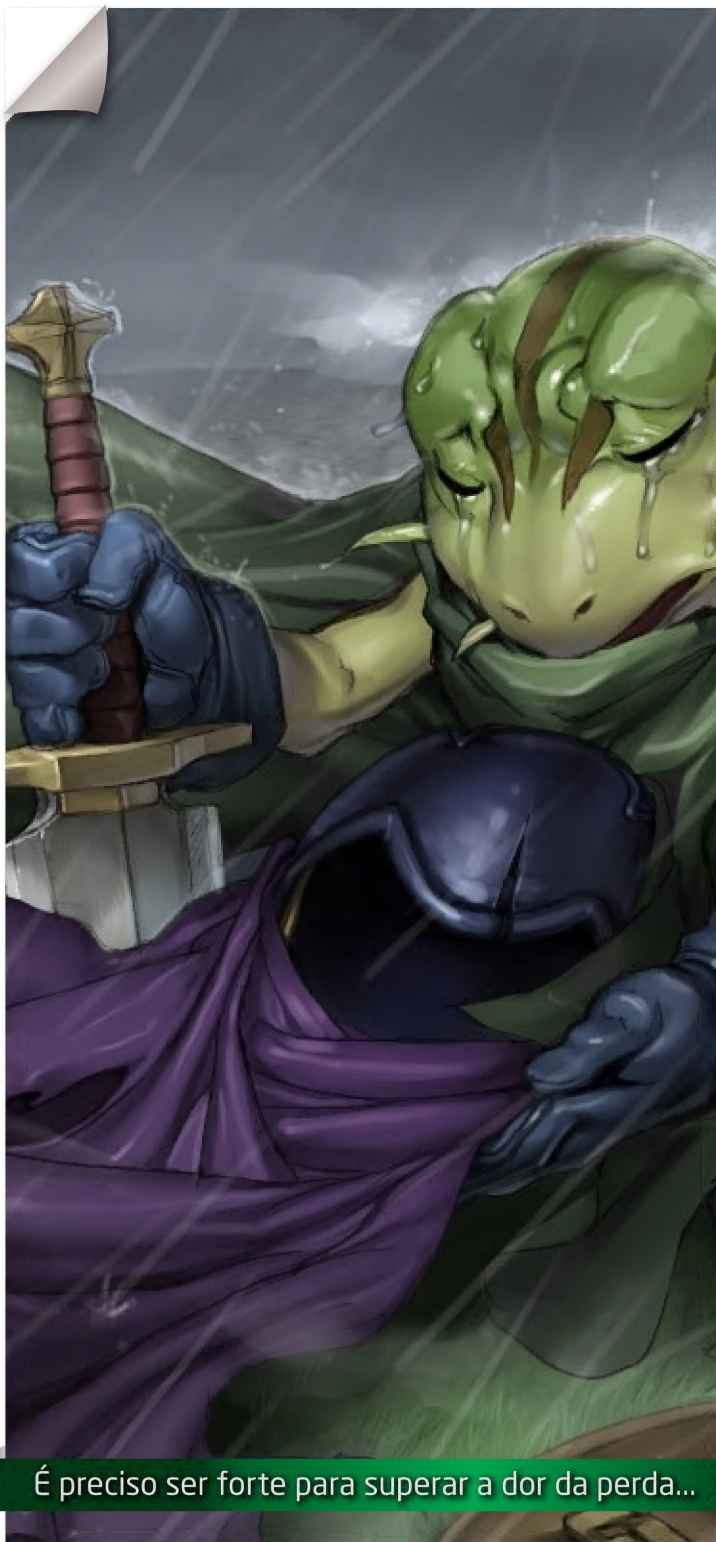
Escolha o seu destino aqui!



Confira a última matéria de como criar personagens inesquecíveis! (Página 30)

Juntos lutaremos, juntos sofreremos...

Quando as coisas pareciam estar seguindo um rumo tranquilo e de prosperidade para nós da Make The RPG, fatos desagradáveis entraram em cena prejudicando nossas ações.



É preciso ser forte para superar a dor da perda...

Como responsável por coordenar essa edição, não posso negar que o triste fato que levou dessa para melhor nossa grande colaboradora e, principalmente, amiga Mari-San é algo que entristeceu todo o time da redação, principalmente eu que a conhecia pessoalmente e, além de rival em assuntos diversos, a considerava uma irmã.

Dado esse triste incidente adicionado ao desânimo e falta de tempo dos integrantes da equipe, cheguei a cogitar o fim das atividades da revista, todavia, ao olhar para trás e ver todo o sofrimento que tivemos para lançar as duas edições anteriores e com esse cenário maker precisando do máximo de apoio possível, percebi que seria muito egoísmo de minha parte desistir e deixar na mão nossos leitores que, apesar de serem bem poucos, sei que estão lá nos dando força para continuar.

Indo para a parte técnica da edição anterior, percebemos que muitas falhas passaram após o lançamento, isso ocorreu por uma falha minha ao não revisar corretamente todo o conteúdo antes de fechar a revista, minhas sinceras desculpas a todos por isso. Infelizmente não é viável arrumar esses problemas agora com tanto tempo após o lançamento, mas posso prometer a vocês que esse erro não irá se repetir novamente e, já nessa 3° edição, tomamos as medidas necessárias para evitar esse tipo de transtorno.

Temos plena consciência de que a Make The RPG não é a solução definitiva para resolver os problemas do RPG Maker no Brasil, porém, acreditamos que ainda é possível revertemos essa situação enquanto existir gente disposta a mostrar que o maker de verdade não é só o que cria projetos na engine, mas o que carrega consigo o sentimento único que só os verdadeiros jogadores de RPG possuem e desejam compartilhar isso com outras pessoas.

Ás vezes perdemos uma batalha ou outra, mas se estamos aqui ainda significa que podemos vencer a guerra.

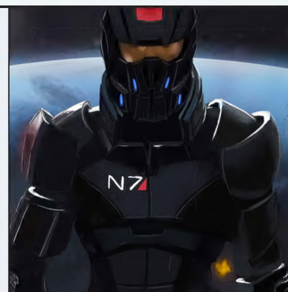
A superação é a fonte para as conquistas!
Yoshi (Entrevistador / Coordenador)



Os responsáveis por tudo isso!

Veja aqui quem são os feras por trás dessa edição da revista Make the RPG!

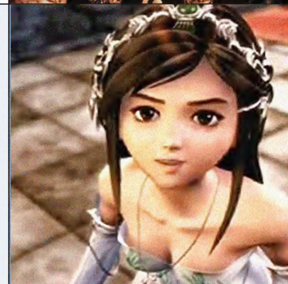
AVATAR (Marcelo Cavaco)
Especialidade maker: Mestre Supremo dos Scripts
O que faz: Programador ativo da maioria dos softwares Braveheart, e administrador de vários sites para auxílio dos makers, e ainda é co-fundador da comunidade Condado Braveheart.
Nos auxiliou com: Criou inúmeras matérias para essa edição, como a última parte da série *"como criar personagens inesquecíveis"*, além de ter feito uma revisão completa de pré-lançamento. Sem ele metade da revista estaria comprometida!



Hector MG Barbossa (Giovani Conzatti)
Especialidade maker: Comunidades de RPG Maker
O que faz: Administrador e Fundador da Condado Braveheart, é um dos principais expoentes do RPG Maker no Brasil e maker influente nesse cenário há mais de uma década.
Nos auxiliou com: Teve uma matéria re-publicada na seção de colunas, além de criar uma estrutura sólida de divulgação e armazenamento de arquivos para as edições da revista.



PRETTY-BELLE (Luísa Rocha)
Especialidade maker: Desenhos a mão e Roteiros
O que faz: Jovem moderadora da Condado Braveheart e desenhista em evolução constante, além de ser muito boa com redações e correções de textos.
Nos auxiliou com: Além de revisar todas as matérias, sempre deu sugestões de melhoria em tudo o que leu e, em algumas casos, foram sugestões cruciais!



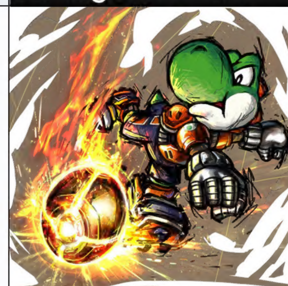
RAFAEL_SOL_MAKER (Rafael Sol dos Santos)
Especialidade maker: Sistemas Gráficos, Scripts & Traduções
O que faz: AdminJR e programador da Condado Braveheart Software, da Divisão de Scripts, Patches e Correções. Também é colaborador da equipe "oficial" de tradução do RMVXAce.
Nos auxiliou com: Mesmo atarefado até o pescoço com os estudos e problemas com o PC, fez uma matéria explicando como funciona o sistema de danos do RPGMVX ACE e sempre auxiliou no que diz respeito ao design da revista e na idealização de todos os conteúdos.



RYANKAMOS (Marcos Freire)
Especialidade maker: Design e eventos.
O que faz: Um dos mais novos moderadores do Condado Braveheart, além de ser bem ativo, é um dos principais responsáveis pelas últimas iniciativas da Comunidade.
Nos auxiliou com: A matéria sobre os diversos tipos de mapeamento, além de sempre opinar nos mais diversos assuntos.



YOSHI (Felipe Godoy Silva)
Especialidade maker: Jogos Clássicos e Coleções de Recursos & Scripts
O que faz: AdminJR da Condado. Encontrar os melhores recursos é a sua especialidade. Pode não ser o maker mais experiente, mas certamente é o Rei dos Jogos e RPGs Clássicos.
Nos auxiliou com: Dessa vez tirou a bunda da cadeira e fez algo! Além de coordenar essa edição, foi o responsável pela entrevista, pela matéria da capa, pela matéria de Final Fantasy VI e ajudou mais ativamente na montagem e divulgação dessa edição.





Presidente: Hector MG Barbossa
Vice-Presidente Executivo: Avatar
Vice-Presidentes: August Shade, Rafael_Sol_Maker
Conselho Editorial: Avatar, Yoshi, Rafael_Sol_Maker

Diretora Superintendente: Yoshi



Redator-chefe: Avatar
Editor Senior: Rafael_Sol_Maker
Editores: Avatar, Yoshi

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS
Análises: Avatar
Coletividades: Yoshi
Comandos: Avatar, Rafael_Sol
Revista: Pretty-Belle
RPG Digital: Hector MG B.
Artes Digitais: RyanKamos

Repórter: Yoshi
Reviews: Yoshi
Editor de Arte: Avatar
Editora de Matérias: Pretty-Belle
Designers: Rafael_Sol_Maker, Yoshi, Avatar
Colaboradores: August Shade, Lady Hellmasker, felipefalcon

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

PUBLICAÇÕES DA BRAVEHEART EDITORA
Matérias Premium, Newsletters Braveheart, De Maker para Maker
(Todas disponíveis no Portal Condado Braveheart) e Revista Make the RPG!

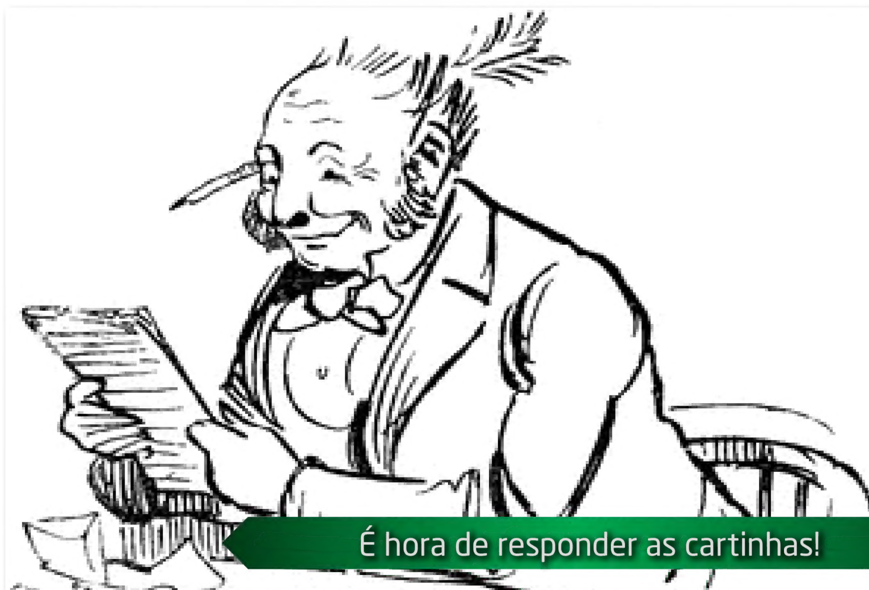
A Revista MAKE THE RPG! edição 3, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Podem todas ser encontradas para baixar no nosso site, ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas. Ou então com seu amigo maker mais próximo! ;-)

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

Quem faz o jogo é VOCÊ!

Alguma dúvida, crítica ou sugestão que queira ver respondida em nossas páginas? Basta enviar um e-mail para maketherpg@bol.com.br ou postar nos tópicos de divulgação da revista e responderemos nessa seção!



É hora de responder as cartinhas!

Por Star Gleen (Condado Braveheart): Essa 2° edição ficou magnifica parabéns ao pessoal envolvido, pena que não pude ajudar em nada por falta de tempo.

Abraços.

Equipe MTRPG: Agradecemos o comentário Star Gleen e sim, falta de tempo é o maior inimigo da maioria dos makers, pois, conforme os anos passam, novas responsabilidades surgem e o tempo para os hobbies diminue consideravelmente.

Por Lobozero (Centro RPG Maker): Confesso que não li toda a primeira edição, talvez pelas matérias não terem me interessado tanto como essa. Já vi pelos assuntos que vale muito a pena ler.

E ler a introdução da revista escrita pela Mari-San é algo muito bom, assim vemos que ela deixou um pouco dela (além das lembranças), um pouco do talento dela, sendo escrevendo ou como pessoa. ÓTima entrevista também.

A matéria da capa ficou fantástica! Ver todos aqueles exemplos de jogos é realmente lindo, tantos jogos bem feitos, de gênero que eu achei nunca ver no maker futuramente. E a conclusão dela também é inspiradora, ótima matéria e ótimas palavras. Tudo seria melhor se todos lessem ela.

E quando vi na capa: Chrono Trigger, já vi de cara que era uma matéria do Yoshi, xD. Parabéns pela ótima matéria.

E por último, não menos importante, é a grande dedicatória da Mari-San que ficou belissima. Só seria que ser você mesmo para falar dela, Yoshi, já que vi passarem muitas coisas juntos. Saudades dos tempos da DM, onde a gente convivia todos juntos em harmonia. Tempos que não voltam mais. Também espero que ela esteja em paz.

Finalizando: Gostei de toda a revista, não tenho criticas negativas. Só o que digo é que sigam essa empreitada, precisarem de algo sabe que o lobo tá por aqui agora. Parabéns a toda a equipe (até a Preety-Bele tá alí o.o xD).

Equipe MTRPG: Esse é o nível de satisfação que tentamos conseguir de nossos leitores, apesar dos erros que passaram na edição anterior, ficamos felizes em saber que houve evolução da 1° para a 2° edição.

Sobre a Mari-San, tudo o que podemos dizer é que ela servirá como inspiração para todos que a conheciam, ao menos no Condado onde era muito querida pela excelente pessoa que era.

Infelizmente a 2° edição não contém todas as ideias que ela tinha em mente para com o maker, mas, ainda dá para colocar em prática muitos de seus planos não concluídos. Assim como você, desejamos toda paz do mundo a essa guerreira que ajudou tanta gente dentro e fora do Maker.

Nossa equipe está em fase de reestruturação, certamente convocaremos mais integrantes para o grupo e lembraremos de você sim!

Por Eder Sousa Vieira (via e-mail): Curti bastante as duas edições!

Mas teve algumas coisas que senti falta e também algumas dúvidas:

. Vocês não tem um prazo determinado para os lançamentos? Sei que deve dar muito trabalho fazer uma revista dessas, mas logos períodos sem lançamentos pode acabar afastando os leitores, o que acham?

.Não seria interessante falarem sobre o que anda acontecendo nas comunidades brasileiras e também fazerem análises sobre projetos?

Fora isso achei a revista incrível! As matérias são show, muito informativas e variadas. Parabéns!

Equipe MtRPG: Olá Eder! Comentários como o seu são sempre bem vindos para analisarmos o que está bom e o que pode mudar. Indo aos pontos que se referiu, por hora não dá para estipular prazos de lançamento por diversos motivos como membros da equipe inativos por causa de obrigações pessoais por exemplo, mas isso não significa que não vamos tentar-manter esses prazos.



Tivemos poucos e-mails...

Sobre as informações das comunidades do Brasil, não é uma ideia ruim, só não vai funcionar muito bem por causa do momento atual do maker no país. Um exemplo: criamos uma área exclusiva para citarmos as novidades de comunidade x, y e z em uma edição da revista e, na edição seguinte nessa mesma área da revista, não temos o que colocar ali por falta de atividade das mesmas e essa seção só servirá para encher linguiça entende? Referente aos projetos corremos o risco de encararmos o mesmo problema, mas em uma proporção menor, o que faz dessa sugestão algo a se pensar!

Boa parte dos créditos pelas matérias devem ser dados ao nosso redator chefe Avatar, sem dúvidas é uma pessoa com conhecimento bem variado em diversas áreas!

Por Juliana Cruz de Vasconcelos (via e-mail): Olá amigos do Condado! Gostaria de dar os parabéns pelas duas revistas que lançaram, elas me encheram de emoção, ainda mais a



Juliana é a irmã da Mari-San

2° onde teve aquela dedicatória para a minha irmã, achei isso muito bonito da parte de vocês, obrigada de coração, estou muito contente em saber que ela tinha amigos tão maravilhosos! Ficarei muito feliz se puder ajudá-los em algo, já que passei a gostar do fuçar no RPG Maker quando via a Mariana mexendo nele.

Beijos e boa sorte a todos!

Equipe MtTPG: É uma honra ter uma mensagem sua Juliana! Sinceramente ficamos surpresos quando vimos seu e-mail lá na caixa de entrada da revista.

Estamos contentes em saber que gostou das edições anteriores, esperamos que goste dessa também.

O que podemos fazer em memória da Mari é continuar com os proje-



A 2° edição foi bem aceita!

tos que ela ajudou a dar início como a Make The RPG e também o próprio Condado Braveheart, onde sempre contribuiu imensamente.

Uma de suas principais metas não concluidas, era a de unir as mulheres makers para mostrar que elas não apenas existem, como também são excelentes no que fazem. Inclusive até conseguiu fazer um trio que durou pouco tempo na versão antiga do Condado: Mari-San, Ammy e Lady Hellmasker. Infelizmente a ideia não apenas deu errado como nehuma das três está ativa, a Mari-San pelo triste fato que ocorreu, pois era muito ativa, a Ammy por não se importar mais com os makers (a própria Make The RPG é um projeto que ela deu o pontapé inicial e abandonou a ideia como já tinha feito com a D.Magazine) e a Lady está muito atarefada nos últimos tempos. Uma pena, mas nem sempre tuda dá certo...

Enfim, sinta-se a vontade para visitar nossa comunidade, saiba que é muito bem vinda!

Professor Ailton

Mangá
Cartum
Caricatura



http://ailtonnakata.blogspot.com.br/



http://www.youtube.com/user/MrAiltonNakata?feature=c4-overview



DESENHISTAS2011

Aprenda a desenhar com quem Sabe!



ailtonnaut@hotmail.com

Para maiores informações...

Nosso material não se limita apenas a informações contidas nessa revista. Visite o Condado Braveheart e encontre muitos materiais de qualidade!

Nova comunidade e chat na página principal



O antigo fórum da comunidade foi fechado para utilizarmos o sistema PHPBB3 e melhorar as condições de acesso para todos os membros.
Por um longo período, o antigo fórum ficou disponível para consulta, mas já está fora do ar como era esperado.
Essa é uma nova empreitada no Condado Braveheart, um novo começo, esperamos que esse novo começo seja algo significativo tanto para os membros quanto para a comunidade no cenário maker. Estamos trabalhando para que o Condado Braveheart continue sendo uma referencia no cenário maker no Brasil e agora ainda mais com estas mudanças que certamente trará a comunidade a atenção que ela merece. Aos novos makers que virão para esse mundo que acaba de ser criado todos da equipe estão ansiosos para abrir as portas desse novo mundo que vai crescer daqui pra frente com o trabalho e a dedicação de todos vocês.

Evento: Staff joga

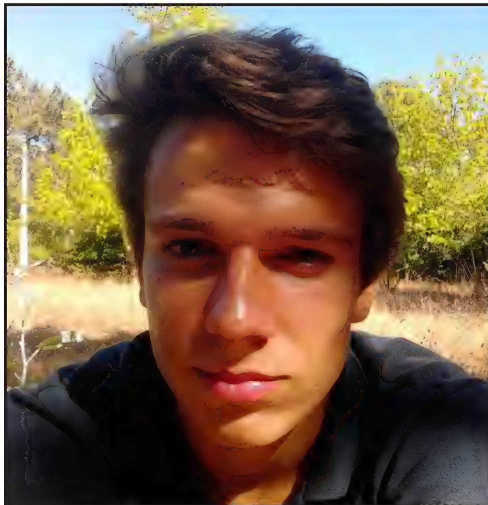


Esse evento tem como objetivo dar apoio aos makers que possuem projetos com versões jogáveis disponíveis.
Funciona da seguinte forma: Um membro posta o projeto que deseja ser avaliado e um integrante da staff ficará responsável pela avalição do mesmo e deverá entregar sua opinião em um prazo de 10 dias, esse tempo é justamente para que o avaliador jogue o game por completo ao contrário do que vemos em muitos casos, onde chovem análises de quem só jogou alguns minutos.
Será avaliado apenas um projeto por vez e os quesitos serão:
História, personagens, controle, mapas, design, gráficos, sons, originalidade e, por último, opinião geral, onde o avaliador irá concluir o que achou do projeto como um todo.
Tem um projeto e gostaria que fosse feita uma análise detalhada sobre ele? Esse evento é contínuo, ou seja, não tem tempo de duração estipulado!

“Se dá prioridade a assuntos irrelevantes dentro das comunidades makers, a culpa é da equipa que gere esse fórum”

Entrevista por: Yoshi

Nessa edição, entrevistamos Fly Boy Under, um maker experiente, solidário e responsável por diversas iniciativas voltadas a melhoria do cenário maker atual.



Nome: ***André fernandes***
Nick: ***Fly Boy Under***

Sobre: *André Fernandes (fbu) é maker desde 2008. Embora nunca tenha concluído nenhum jogo, teve vários projetos publicados nas comunidades entre os quais se destacam: Alex e o Templo Perdido (2k3) Cacildes e a Maldição do Mal (VXAce). Atualmente está desenvolvendo A Espada Profana, projeto que pretende concluir até ao final de 2013.*



É com muita satisfação que entrevistaremos André Fernandes, Também conhecido como Fly Boy Under (FBU) nas comunidades makers.
Fly, gostaríamos muito que se apresentasse aos nossos leitores, conte-nos sobre esse português que sempre contribuiu bastante com os brasileiros!



*Obrigado pelo convite, amigo. Agradeço também à revista Make The RPG pela oportunidade de estar aqui e falar um pouco com vocês. Então, é verdade, sou português e penso que muitas pessoas têm essa noção porque falo sempre de maneira um pouco diferente. Então, o que há para dizer? Tenho 18 anos, passei a adolescência sempre envolvido com as comunidades de RPG Maker que acabaram por se tornar numa segunda casa para mim. É normal que tenha imenso carinho pelo povo brasileiro. Estou atualmente a repetir a disciplina de matemática para poder no ano que vem ingressar num curso de Aplicações Multimédia & Videojogos. À parte de tudo isto, gosto imenso de sair à noite e divertir-me com os meus amigos. Gosto de me aventurar pelos campos e estar entre a natureza. Adoro café. Leio e escrevo poesia. O meu poeta preferido é o Jim Morrison. Adoro ler e mergulhar nos universos de Tolkien e George R. R. Martin. E à parte de tudo isto, considero Led Zeppelin a melhor banda da via láctea. Não há muito mais a dizer sobre mim... ^^*



Você sempre se mostrou um maker solidário e cheio de boas iniciativas como a criação de packs especiais e da revista iMaker, por exemplo. Tendo em mente que muitos membros não possuem essa solidariedade e preferem ajudar ou criar algo somente quando existir uma certa recompensa, seja ela uma medalha de concurso, fama ou mesmo pontos de reputação, o que você teria a dizer a eles para que possam refletir sobre esse comportamento egoísta?

Olha, quando eu era mais novinho, há quatro ou cinco anos atrás, participava na RPG Maker Brasil ativamente e lá havia um sistema de reputação que funcionava muito bem. O problema é que eu era muito preocupado com os meus pontos e queria sempre receber mais e mais. Por isso, acho que é normal haver sempre algum desejo por fama. Creio que todos os seres humanos gostem de ter a sua existência reconhecida e notada. Contudo, com o tempo, amadureci e começei a perceber que a melhor maneira de construir uma boa reputação era adquirindo humildade e desenvolver um interesse genuíno em melhorar as comunidades e os trabalhos dos outros makers. O pack de tilesets ganhou mesmo muito destaque. Nunca pensei que o pessoal lá fora me considerasse como um bom artista. O meu nome chegou a estar ao lado de nomes como Celianna, Lunarea e Liberty. Não me considero bom o suficiente para chegar sequer ao calcanhar dessas senhoras que fazem verdadeiras maravilhas com o RTP do RPG Maker. Mas com o tempo começei a reparar que o meu nome constava nos créditos de muitos projetos maker. E isso para mim significa muito mais que meros números ou pontos de reputação.



Além de uma grande figura nesse mundo maker, você também é conhecido por ter criado grandes projetos como Alex e o templo perdido. Conte-nos mais sobre esse e todos os seus projetos que certamente lhe rendeu muitos fãs!

Olha, eu não percebo o sucesso com Alex e o Templo Perdido. Já deve ter... quatro anos? E nunca o terminei. É um projeto com alguns atrativos.



Mas a história é pouco inspirada e a maioria das piadas eu plagiei descaradamente de muitos jogos de comédia que jogava na altura. ^^' Pelo meio surgiu o Infected que também ganhou destaque. Mas o projeto nunca passou da introdução. Quando The Elder Scrolls V: Skyrim surgiu nos finais de 2011, eu começei a perceber o que um bom jogo deve ter. E foi em 2012 que iniciei o que considero ser o meu melhor jogo de sempre: Cacildes e a Maldição do Mal. Para mim, o jogo possui tudo aquilo que eu aprecio numa obra. É uma aventura descomprometida repleta de um humor leve e personagens hilariantes. A jogabilidade também foi bastante trabalhada. Existem dois clãs na beta atual, mas eu queria adicionar mais três. Além disso, é dos poucos jogos que faz uso do script Visual Equip, da autoria do Victor Sant. Quando equipas uma armadura, o visual de Cacildes altera-se, à semelhança de jogos como WoW ou Skyrim. Cheguei a lançar uma beta que tinha em torno de quatro horas. Mas o jogo tornou-se gigantesco e tornou-se demasiado trabalho para uma pessoa só. Também não vi grande reconhecimento por parte da comunidade e isso acabou por me desanimar. O projeto nunca teve a chance de participar nos concursos de projetos mensais e achei um pouco injusto porque dediquei mesmo muito tempo naquela aventura. Mas algo de bom surgiu de Cacildes e a Maldição do Mal. Balbino, o orc mestiço que agora é o personagem do meu último projeto, Unholy Sword, já em desenvolvimento desde Setembro de 2012. É mais um jogo de comédia, mas está a ser produzido numa escala muito menor à de Cacildes. Além disso, a aventura é linear e estou a apostar mais na história. Será o meu primeiro projeto concluído no RPG Maker VX Ace. Queria tê-lo pronto até à noite de Halloween, mas ainda não sei, vai depender muito do meu tempo e humor. Tenho outro projeto que está ainda nos estágios iniciais. Estou a escrever a história com um amigo. Vai-se chamar Lonely Hearts. Será um jogo de acção que se passa numa Terra alternativa, mas a sua história será envolvente e cheia de reviravoltas.



Pudemos observar que você tentou criar uma comunidade portuguesa de RPG Maker (RPG Maker Portugal) na tentativa de unir os amantes da engine no seu país. O que aconteceu para que essa iniciativa não surtisse o efeito esperado? Falta de interesse dos portugueses?

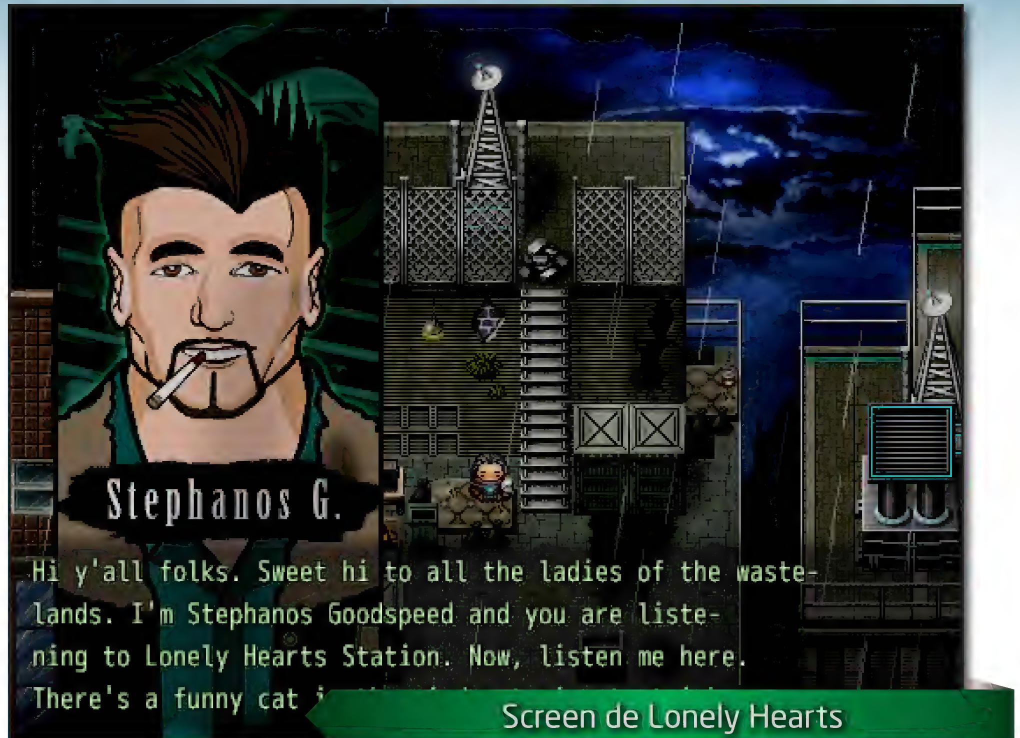
Julguei que os portugueses iriam aderir ao projeto. Contudo, devia de ter sido mais esperto e perceber que mesmo em comunidades brasileiras existem poucos portugueses a participar. A RPG Maker Portugal não durou muito tempo. Eu dou um péssimo administrador porque o meu conhecimento técnico é pouco aprofundado e também desmotivei ao ver que estava a gastar dinheiro e não via sucesso no projeto. Se algum dia a RPG Maker Portugal voltar, não será pela minha iniciativa.



Sabemos que já é veterano em se tratando de RPG Maker, sendo assim, o que tem a dizer sobre o cenário maker atual e o de alguns anos atrás, o qual muitos consideram do início a "era de ouro"?



Não me considero veterano, amigo. Só quando conseguir concluir mais que dois jogos no programa é que já me vou considerar bom com o RPG Maker. Aquilo que eu já produzi no programa qualquer um pode fazer: projetos que não vão para a frente. Em relação ao cenário maker atual, basta ler os meus textos na iMaker para perceber que também eu ando muito triste com a falta de atividade e interesse na criação de jogos. Eu só começei a participar em fóruns makers em 2007. Não posso falar do que não sei, apenas oiço dizer que as verdadeiras épocas de ouro foram nos tempos da MakerUniverse e da Castelo RPG. Mas eu presenciei, através da RPG Maker Brasil e da Reino RPG, alguns dos melhores momentos do cenário maker nacional. E quando falo em momentos, falo especificamente em jogos. Vi Blood Seeker a ser completado. Acompanhei grandes projetos como Ergo Proxy, Força de Vontade e os jogos do Matt RvdR. Conheci makers fabulosos e grandes amigos. Até o Pineda participava nas comunidades brasileiras! E pensar em tudo isso e olhar para o presente... é inevitável não me sentir nostálgico e com saudades desses tempos em que o Orkut era mais famoso que o Facebook, haha. Mas pronto, os tempos mudam, mudam-se as vontades, já dizia o maior poeta da língua portuguesa. A vida continua. E creio que dias melhores virão. Afinal, também é depois da tempestade que vem a bonança. Vamos aguardar e não desistir das nossas queridas comunidades.



Screen de Lonely Hearts



Voltando a revista iMaker, diga-nos quais são suas propostas com ela, como ela é e quais as suas metas com essa publicação?



A revista iMaker surge para satisfazer um capricho pessoal. Sempre quis trabalhar com este formato. Compro todos os meses uma revista portuguesa de análise de jogos, a Bgamer. Então, quando olhei para o Word 2013 já sabia no que ia dar. A primeira edição superou as minhas expectativas em termos de conteúdo e design. Ainda estou a procurar o visual certo e até lá a revista andará sempre a trocar as cores e com uma estrutura diferente. Quanto às nossas metas... é motivar o pessoal a completar os seus jogos. Na minha opinião, se um desenvolvedor de jogos tiver o seu projeto analisado numa revista de renome, isso pode significar o ponto alto da sua carreira. Ainda não somos uma revista de renome. Mas queremos lá chegar, com muito trabalho, suor, sorrisos e dedicação!



Uma regra quase universal é que todo usuário de RPG Maker gosta de games, ou pelo menos um ou outro, eis um motivo para despertar tal interesse pelo programa. E no seu caso? Curte games como a maioria dos usuários? Se sim, quais são seus favoritos? Se não, o que lhe motivou a usar o usar o Maker?



Tenho dois jogos preferidos. The-ElderScrolls V: Skyrim está sempre no meu coração pois é um jogo que vivi a 100% por cento. Nunca nenhumuniverso interativo

me pareceu tão real e belo. Depois, Minecraft é um jogo cheio de possibilidades onde posso liberar toda a minha criatividade e construir o que me vier à cabeça. De vez em quando, um FIFA ou um CallofDuty se o computador aguentar. Mas são títulos que jogo mais casualmente. No RPG Maker, o meu jogo preferido é EpicElf, do SpiritYoung. Acompanho cada jogo deste maker. Mas também adoro os jogos do JPA e sou grande fã de Rygar e da saga dos Drunkmaster. Não perco um, hehe.



Um fato muito triste para nós, makers, é o caso das comunidades estarem sem o desenvolvimento de jogos amadores como foco, dando prioridade para assuntos irrelevantes. Em sua opinião, o que poderia estar causando tanta falta de interesse nos membros?

*Se se dá prioridade a assuntos irrelevantes dentro das comunidades makers, a culpa é da equipa que gere esse fórum. Cabe a eles dar um maior foco aos jogos produzidos nas galerias dos seus sites e acabar com essas áreas de descontração. É preciso saber utilizá-las inteligentemente e não desperdiçar tempo valioso nelas. Mas aí também joga o bom senso de cada um de nós. ^^*



Agora um espaço para você divulgar seus meios de contatos como blogs, sites, YouTube, entre outros. Fique a vontade para postar links e o que quiser!



Olha, eu não tenho um blog. Já tive o LAR DO DRAGÃO e foi até bastante popular para o que eu estava à espera. Agora a moda são os Tumblrs. Então, vou deixar alguns links onde me podem encontrar em redes sociais. Mas gostava de usar este espaço para divulgar uma obra de poesia que tive o privilégio de ver publicada em Dezembro de 2012. Chama-se "Poesia Nua" e é um conjunto de 50 poemas editados pela Corpos Editora. Podem ficar a saber mais no meu Tumblr. Para quem gosta de poesia tenho a certeza que se vão interessar, mais não seja em dar uma vista de olhos. ^^ Alguns poemas até bebem inspiração de projetos makers meus como Cacildes e a Maldição do Mal.

TUMBLR: http://andrefcasimiro.tumblr.com/
SKYPE: live:andrefcasimiro
YOUTUBE: http://www.youtube.com/rmvxace
BLOG ANTIGO SOBRE RPG MAKER: http://rmvxace.blogspot.pt/
FACEBOOK: https://www.facebook.com/profile.php?id=100004587063953



FBU, nós da redação da Make The RPG estamos muitíssimo gratos pela sua enorme colaboração com essa edição da revista.
Desejamos tudo de bom e muito sucesso em suas empreitadas!
Caso precisem de alguma ajuda nas futuras edições da iMaker, saiba que pode sempre contar conosco!



iMaker faz parte da equipa!



Muito obrigado por poder ajudar a Make The RPG com algumas páginas. Obrigado eu e sintam-se livres para "bater um papo" com o pessoal da iMaker sempre que quiserem! Muito sucesso com o projeto e desejos de um bom trabalho para todo o pessoal da Condado! Obrigadão.

A Make The RPG não é a única revista sobre o RPG Maker ativa no Brasil...



Confiram mais essa excelente fonte de entretenimento maker acessando: http://imakerproject.wordpress.com/

A nova era das comunidades makers



Hector MG. Barbosa é administrador e o fundador do Condado Braveheart. Tem uma longa jornada como maker, sendo um dos principais nomes do cenário maker brasileiro onde já contribuiu inúmeras vezes!

Não é novidade para ninguém que o quadro que vemos hoje entre as comunidades makers é muito, mas muito diferente do que tínhamos no passado, há cerca de pouco mais de cinco anos. Parte dessa mudança ocorreu dentro delas próprias, com a adaptação e a necessidade de captação de novos adeptos ao RPG Maker. Uma comunidade não sobrevive sozinha, ela precisa de membros para que haja vida, sem isso a comunidade não se sustenta e morre. Prova disso é o cenário maker de hoje, não muito diferente do passado nesse aspecto.

Muitas comunidades abriram suas portas, e praticamente todas elas fecham nas primeiras semanas, algumas sobrevivem por mais tempo, geralmente encerrando as atividades em cerca de dois ou três meses, outras são simplesmente abandonadas pelos seus criadores e como muitas delas são criadas em servidores gratuitos, acabam ficando por aí por meses, anos, sem qualquer movimento, até mesmo de seus criadores. Um dos grandes fatores por isso ocorrer, se não o maior, é a falta de membros. Mas isso tem uma explicação lógica, coerente, plausível e até compreensível.

Os novos makers que estão surgindo buscam comunidades mais movimentadas, e em muitos casos não dão a menor chance em conhecer o que a maioria das outras comunidades sérias tem a oferecer. Outra questão tão séria quanto ou até muito mais importante é exatamente o que você busca e o que você encontra nessas comunidades, chamadas "grandes". Bom, vamos aqui desviar um pouco do assunto para fazermos uma pequena ressalva e logo retomaremos.

Gostaria de perguntar aos makers que estão acompanhando esta matéria:O que vocês julgam ou imaginam por uma comunidade "grande"? O que define a grandeza de uma comunidade maker na opinião de vocês?
O tamanho dela? A diversidade de assuntos que ela abrange? A quantidade de membros que ela possui? Os recursos dos sistemas de fóruns e portais? A quantidade de recursos (gráficos, áudio e script) que ela disponibiliza? E agora duas perguntas que pairam no ar... "Você está contente com o cenário atual das comunidades makers?", "Você quando se cadastra em uma comunidade maker, se cadastra para aprender a desenvolver jogos ou para fazer novos amigos?".

Agora vamos retomar o ponto anterior. Porque algumas comunidades sérias, com conteúdo de primeira qualidade, com suporte competente e de qualidade, com recursos realmente funcionais aos makers ficam tão vazias enquanto outras às vezes muito menos preparadas estão transbordando de membros? A resposta? Obviamente não é o carisma dos staffers ou a quantidade de recursos que ela oferece, é a ligação direta que elas têm com as famosas e tão frequentadas "redes sociais". Essas comunidades praticamente só conhecem o que existe dentro delas, e os makers ali são "condicio-

nados" a conhecer somente aquele lugar, deixando de expandir em pesquisas e conhecer outros lugares, outros projetos, outros sistemas, ou outras tendências mais ligadas ao que ele eventualmente buscou ao fazer parte dessa comunidade, o RPG Maker em si. Partindo dessa tendência que se vem se arrastando pelos últimos anos, o que se encontra nas comunidades makers atuais é, muito mais brincadeira do que realmente deveriam



Cada vez mais, vemos o foco das comunidades indo da criação de RPGs a assuntos comuns das redes sociais...

tratar com mais seriedade, o desenvolvimento de jogos com RPG Maker.

Alguém já se perguntou porque os franceses, japoneses e alemães são os lideres na criação de jogos com RPG Maker? Pergunta essa que poderia ser muito facilmente respondida, mas somente por aqueles que buscam uma resposta verdadeiramente coerente.

Estes são lideres porque eles levam muito mais a sério do que os brasileiros.

Oras, mas então não existem redes sociais no Japão? Sim, existem, mas elas não invadem as comunidades makers e deixam para trás a qualidade de seus jogos amadores. Nós sim, fazemos isso e muito bem, e sabem por que fazemos isso muito bem? Porque comunidade que desenfreia esse tipo de conteúdo está transbordando de membros.

Hoje é fato comprovado, o maker brasileiro que quer entrar em uma comunidade (não são todas, vejam bem), tem que conviver com um verdadeiro arsenal de informações inúteis espalhadas por todos os cantos. Procurar algo de útil dentro de determinadas comunidades, hoje é o mesmo que procurar agulha em palheiro, na maioria das vezes você sabe que está lá em algum lugar, mas vai penar pra encontrar devido a tanta tranqueira.

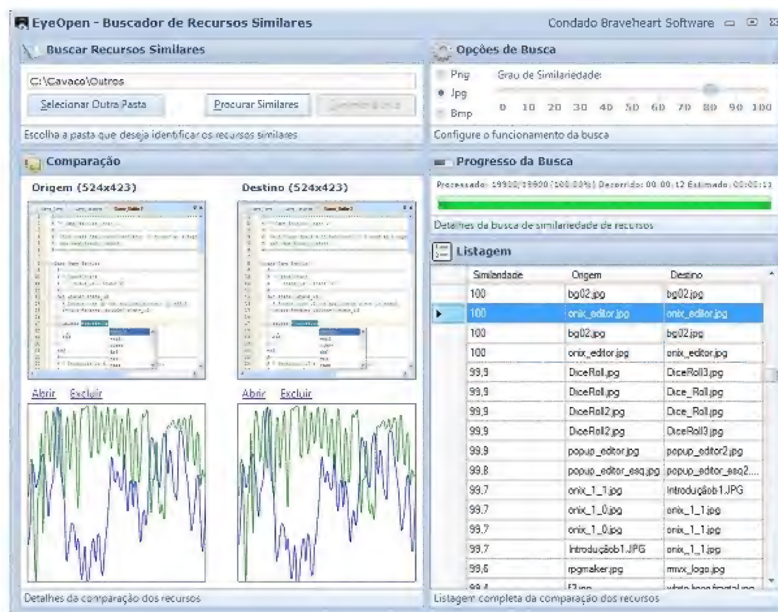
Agora pergunto, você se incomoda com essa tendência? Se você respondeu que sim, deve e rápido procurar por alternativas, e olha que elas existem.Se respondeu que não, é porque você já faz parte desse sistema e/ou o ajudou a ser disseminado como uma erva daninha entre as comunidades.

Agora pra finalizar:
Você já se perguntou porque tantos makers antigos estão abandonando as comunidades makers e tantos projetos realmente bons estão sendo deixados de lado? Se você for algum administrador, staffer ou mesmo membro de alguma comunidade brasileira e se identificou com esse artigo junte-se a nós e vamos melhorar o cenário maker brasileiro. É nosso direito (e também dever!) enquanto maker e devemos lutar por ele como pudermos.



EyeOpen - Buscador de Recursos Similares

Identifique recursos similares rapidamente!



Por: Avatar

 EyeOpen é um buscador de recursos similares, extremamente rápido e simples de usar. Com ele é muito fácil verificar se existem imagens iguais ou similares. Desta forma evita-se que existam recursos duplicados.

Este novo aplicativo surpreende logo de cara com o seu visual atraente e inovador. A disposição dos campos alinhados e em colorações amigáveis permite que uma tarefa chata (como organizar recursos) se torne empolgante. A tela do aplicativo não é cansativa e "chapada" com tonalidades frias (como o cinza). As tonalidades azuladas permitem maior concentração e evitam também o cansaço visual.

Flexibilidade

O EyeOpen da Condado Braveheart Software permite que sejam efetuadas comparações de diversos tipos. É possível definir o grau de similaridade desejado, além de poder ser indicado o tipo de arquivo a ser comparado. É possível, por exemplo, mandar listar as imagens cujo grau de similaridade seja de 70%. Neste caso, toda imagem com 70% ou mais de similaridade com outra imagem será listada na tela.

Com a listagem em mãos é possível abrir o arquivo para alterar ou excluir o arquivo diretamente pelo aplicativo. Ainda existe a possibilidade de visualizar o gráfico comparativo das diferenças e o "preview" da imagem de origem e de destino.

Esta é a forma mais prática e rápida de se organizar recursos e imagens. E o melhor... É totalmete gratuito. Confira agora mesmo o EyeOpen.

Download



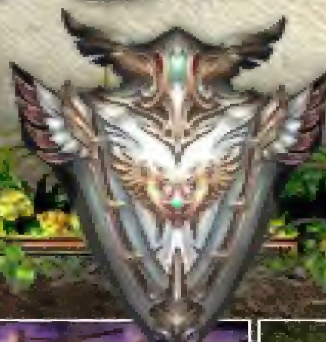
Para fazer o download é muito fácil. Acesse a Condado Braveheart e baixe o arquivo gratuitamente. E este não é o único aplicativo disponível. Acesse o fórum da Condado e veja a quantidade de aplicativos e utilitários exclusivos para os makers.



www.condadobraveheart.com

Condado Braveheart

Aqui estão os melhores makers





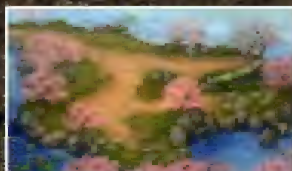
Feliz Aniversário 2 ANOS



ED. ESPECIAL COMEMORATIVA

1.650 Mapas
+ Jogos...
Cálice Sagrado
Drake Legend
+ Makers...













1650 DOS MAIS BELOS MAPAS PARA SEU JOGO!

6 VOLUMES 2GB

MEGA COLEÇÃO Mapas

NUNCA MAIS PROCURE MAPAS!

Condado Braveheart 2

JOGOS BONUS

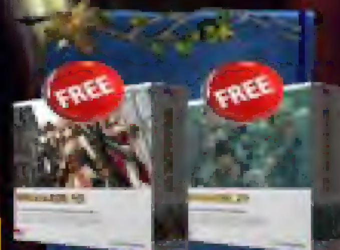
O Cálice Sagrado
The Drake Legend

v1.07 FULL

ONIX EDITOR RGSS

O PODEROSO EDITOR RGSS V1.07





+ RPG Maker XP 1.02a
RPG Maker VX 1.02

OUÇA A XPVX

Rádio Virtual XPVX 2252Mhz



A MELHOR RÁDIO MAKER

UMA PUBLICAÇÃO DA COMUNIDADE CONDADO BRAVEHEART
WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

DESIGN POR HECTOR MG. BARBOSSA



Temos várias comunidades de RPG Maker no Brasil e, certamente, todas elas possuem membros veteranos que concordam com a seguinte afirmação: "O Maker no país está em declínio constante!".







O que será que aconteceu no decorrer do tempo para que essa frase se tornasse tão comum por onde passamos?





PASSADO E PRESENTE - O RUMO TOMADO PALAS COMUNIDADES BRASILEIRAS COM O PASSAR DO TEMPO

Por: Yoshi

.O início de uma nova era para os fãs de RPG!

 RPG Maker existe desde 1997 (com a versão 95), mas aqui no Brasil ficou realmente conhecido após o lançamento da versão 2000, traduzida do japonês para o inglês por Don Miguel, versão essa que possibilitava a criação de jogos de maneira mais simplificada que a anterior, fato que chamou a atenção de quem é fã do gênero e sempre quis criar o seu próprio jogo sem as benditas complicações impostas pela programação.

Os primeiros projetos foram executados de maneira bem simples, utilizando o RTP que acompanhava o programa e histórias geralmente curtas, o que acabava resultando em um jogo que futuramente seria esquecido pela extrema simplicidade. Existiam sim algumas exceções, mas eram bem raras.

Porque dificilmente surgiam bons projetos nesse tempo? Por falta de suporte na época, sejam para gráficos, sons, roteiro e etc... Em meio a essas dificuldades, começaram a surgir comunidades especializadas em prestar suporte aos usuários dessa engine, o que, aos poucos, acabou juntando muitos fãs de RPG e tornou essas comunidades bem movimentadas.

.A famosa “Era de Ouro” do RPG Maker no Brasil

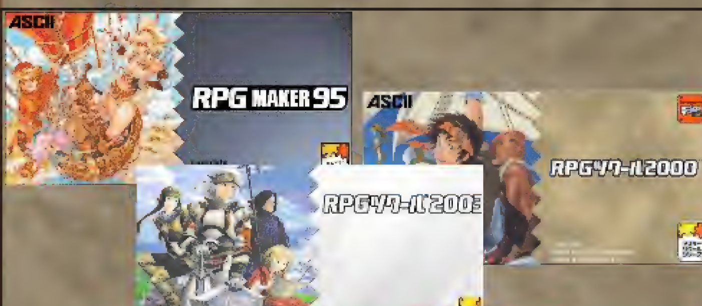
Com a chegada do RPG Maker 2003 -- que trouxe muitas novidades tanto no banco de dados (database) quanto no sistema de batalha (deixando de ser em primeira pessoa e passando a ser em batalha lateral) -- foi onde podemos considerar o início da Era de Ouro, onde realmente o pessoal se interessou em criar mais jogos e mais complexos no maker e as comunidades estavam lá justamente para prestar o suporte necessário, onde os membros disponibilizavam todo o tipo de material e dicas para auxiliar na criação dos projetos.

A qualidade dos jogos melhorou consideravelmente e fluxo de membros dessas comunidades crescia de forma constante.

Podemos considerar que o auge dessa Era de Ouro foi após o lançamento do RPG Maker XP, que trazia consigo a possibilidade de programar e utilizar scripts RGSS, baseados em Ruby, para a criação de sistemas e add-ons mais complexos que os feitos anteriormente por eventos nas versões 2000/2003. Alguns podem até discordar, mas a grande maioria dos melhores jogos de RPG Maker feitos no Brasil foram na versão XP.

Com tantas versões de um mesmo programa, com tantos membros juntos compartilhando as mesmas ideias e com tantos projetos de diversos tipos sendo criados foi onde as comuni-

dades adotaram uma postura diferente daquela de apenas prestar suporte, o que era extremamente natural tendo em vista que todo fórum necessita de movimento para ficar ativo, então, para deixar as coisas mais dinâmicas e variadas, foram surgindo novos meios de "entretenimento" para manter o usuário ativo na comunidade.



As versões pioneiras do RPG Maker!

Coisas como concursos entre membros, que geralmente eram de melhor projeto de um determinado prazo (geralmente de mês em mês), chats e cargos que iam além de administrar e moderar, como os de redator e designer por exemplo, que serviam para destacar as qualidades de determinados membros nessas áreas -- qualidades essas que eram usadas também para ajudar a staff com o fórum em si (com a criação de novos gráficos para a comunidade, tutoriais diversos para inserir no portal e etc..).

Inicialmente, tudo isso se encaixou bem e essa foi uma época em que os membros se uniam para ajudar uns aos outros, uma época em que os projetos se tornavam jogos completos, uma época em que tudo parecia trilhar um rumo perfeito, isso se não fosse pelos efeitos colaterais que veríamos mais adiante...

.Do céu ao inferno, tudo o que é bom dura pouco no Brasil...

Se tudo parecia correr bem, aos poucos essa história foi mudando e as causas para isso foram tantas que, provavelmente, não vou conseguir listar todas aqui, mas tentar não custa nada:

.O RGSS do RPG Maker

Sim, os famosos scripts que facilitavam a vida dos makers com sistemas mastigadinhos foi inserido na engine com a intenção de melhorar a qualidade dos jogos, tornando-os mais complexos, porém, os brasileiros criaram o péssimo hábito de usar esses scripts para tudo, inclusive coisas que podem ser feitas facilmente por eventos, o pior é que usavam (e usam até hoje) scripts customizáveis sem realizarem uma alteração sequer para dar uma personalizada, isso é muito visto em sistemas de batalha.

Geralmente a desculpa é de que o maker em questão não entende nada de scripts por isso não faz nada a respeito, não busca informação para os problemas que encontra durante a produção do jogo e, quando encontra dificuldades com alguma configuração de determinado script acaba desistindo do projeto ao invés de tentar solucioná-lo.

.O RPG Maker VX e seu sucessor

Considerado a ovelha negra dentre todas as versões, o RPG Maker VX trouxe funções extremamente simplificadas para

ajudar os iniciantes e novamente contava com scripts, agora em uma versão mais nova que passou do RGSS para o RGSS2, com códigos mais simples e fáceis de serem manipulados, além de gráficos mais simples e alguns pequenos BUGs, o que fez com que muita gente olhasse torto para ele.

Tanta coisa simplificada fez com que os membros ficassem ainda mais acomodados e novamente voltamos à era do RPG Maker 2000 com seus jogos feitos com RTP e histórias simples, mas com uma qualidade inferior. Do mesmo jeito que o RPGMXP trouxe games muito bons, o RPGMVX trouxe grandes porcarias, claro que ótimos jogos foram feitos nessa engine aqui no Brasil, mas, no geral, não foram suficientes para apagar a má impressão deixada por essa versão. Isso por culpa dos usuários que não a usaram corretamente e caíram cada vez mais no comodismo e no regime do CRTL+C/CTRL+V, apesar da engine em si ter poucos problemas técnicos. A versão VX Ace, lançada recentemente, trouxe muitas melhorias em comparação à anterior (e mais alguns "acomodamentos"), mas pelo tempo que passou até agora, vemos que no geral nada disso ainda surtiu muito efeito...



Assim como o Windows Vista, o Maker VX tinha boas intenções que não funcionaram na prática...

.Veteranos que desanimaram

Esses, que foram os responsáveis pela popularização do Maker no país, com certeza foram se decepcionando com o passar do tempo e com o surgimento de novos usuários e tendências. Antes, tudo fluía bem nas comunidades, pois, quem estava lá tinha a intenção de criar algo, tinha vontade de tornar seus sonhos e ideias algo jogável.

Com tantas esperanças de ver algo que fez parte de suas infâncias ganhar espaço no Brasil, o RPG no caso, ir por água a baixo no Maker pela imaturidade de muita gente, os mais experientes não encontram motivos para seguir adiante e seguem suas vidas com outros hobbies. Uma pena, pois, esses possuem o verdadeiro espírito da coisa e poderiam instruir os mais novos. Ainda sim existem alguns com alguma esperança de mudar essa situação e estão até agora lutando para



Assim como o Windows XP, o Maker de mesma versão inovou bastante e agradou os fãs!



E o VX Ace pode ser considerado o Windows 7, que mescla boas qualidades das duas versões anteriores!

isso ao terem iniciativas bem interessantes cujo o objetivo é trazer novamente o foco a criação de jogos, isso é algo que, quando bem executado, chama a atenção dos antigos membros que desanimaram, o que pode ser de grande ajuda para incentivar o aumento da qualidade geral dos projetos e mesmo das comunidades que vemos atualmente.

.Staffs que não deram bom exemplo

Uma coisa que se tornou comum nas comunidades é integrante de Staff se achar melhor que os membros comuns e sempre colocar a própria opinião acima de tudo e de todos, sendo que, na verdade, ele é apenas um simples usuário que está lá para ajudar na organização da comunidade. Claro que uma Staff tem que demonstrar liderança para coordenar as coisas, mas muitos que integraram uma equipe dessas esquecem o básico do básico: O chefe diz "faça!" já o líder diz "vamos fazer". Como em fórum não existe chefe, mas sim um líder, já que ninguém está ali por contrato, ninguém é empregado de ninguém e essa autoridade injustificada causa revolta entre os membros de tal comunidade. Houveram muitos casos notáveis de inconvenientes em diversas comunidades, onde determinado staff, seja administrador ou moderador, acabava postando com certo tom de arrogância e/ou superioridade, quando na verdade um simples alerta já bastava, isso quando precisava. Por conta de gestão desequilibrada muitos membros se afastaram das comunidades. E acham que isso são águas passadas? Isso é algo que ainda acontece nos dias de hoje, infelizmente.



Se você é um staffer que não ouve a opinião dos membros, pode se considerar parte de uma ditadura!

.A sede de poder e fama

Voltando um pouco ao tema da Staff, quando certos membros mais novos veem um integrante dessa equipe postando com um tom de autoridade anormal (como se fosse "fodão" mas na verdade é um bosta por agir dessa forma), começa a desejar ser como ele, ter esse "poder".

Pois é, o ser humano tem suas fraquezas e muitos se entregam a esse tipo de ganância, ficam cegos e não enxergam a realidade. Casos assim causaram muitas brigas internas em algumas comunidades, brigas entre membros e staff, algo que podemos considerar ridículo, pois o que um nick colorido tem de tão bom? Tem gente que acredita que são concedidos poderes mágicos para alguém que possui um pelo visto...



A ganância trás uma falsa felicidade que ilude os seres humanos de mente fraca...

Já em relação à fama, além desse caso de staff, muita gente se aproveitou dos concursos realizados para ganhar status com as famosas "medalhinhas" concedidas aos vencedores, geralmente para projetos, que por sinal, só ficavam ativos até a conquista de determinado prêmio e eram abandonados em seguida, isso fez com que esse tipo de evento perdesse muito de seu brilho e gerou membros interessados apenas em vencer concursos e não em criar jogos, algo triste, pois, geralmente, os projetos vencedores tinham propostas muito interessantes. Existem também aqueles membros especialistas em determinada área que gostam de esculachar os mais novos ao invés de ajudá-los só para impor respeito, (esses entram no grupo dos bostas, assim como os moderadores metidos citados anteriormente). Sem dúvidas, uma das coisas que mais contribuíram para esse declínio foi o sistema de reputação que gerou uma disputa entre os membros para ver quem conseguia mais, nisso surgiram floods atrás de floods com tópicos e posts sem conteúdo com intenção de apenas conseguir os tais "créditos".

.O Surgimento de muitas comunidades

Por causa de intrigas nas comunidades existentes, ou mesmo por desejo de notoriedade, muitas comunidades foram criadas por membros que sonhavam ser os "manda chuvas", impor as próprias regras e juntar um milhão de

membros que os ovacionassem. Foram tantas comunidades criadas que é fácil esquecer algumas (muitas, na verdade) que só foram criadas mesmo, ora por raiva de comunida-



Com tantas comunidades é fácil ficar perdido...

de X, ora pelo desejo de ficar famoso. Ou seja, tudo que encontramos nessas comunidades recém-nascidas são apenas uns 4 ou 5 membros que só postaram os tópicos padrões de regras e boas vindas, e o movimento para por aí. Literalmente nasceram comunidades já mortas.

Por outro lado, surgiram comunidades muito boas, com staffers experientes que souberam guiar as coisas muito bem, entretanto, tantas comunidades assim dividiram demais o público e geraram o "amor a camisa", onde tal membro jura ser fiel a tal comunidade doando até dinheiro como é feito em algumas religiões e seus pastores super poderosos, mas não é bom mexer com esse tipo de assunto aqui na Make The RPG...

Alguns makers bem intencionados, ainda tem o sonho de unir mais as comunidades, só que isso é praticamente impossível, tendo em vista que algumas se consideram melhores que as outras e raramente aceitam ajuda alheira, preferem se fechar em seus cantos e evitar qualquer tipo de aproximação.

.A guerra entre comunidades

Todas essas confusões geradas durante o passar dos anos foram responsáveis pela criação de novas comunidades e, geralmente, todas as que conseguiram se firmar foram criadas por algum ex-staffer das mais antigas que guardava algum tipo de rancor dessa que frequentava anteriormente, seja por algo que não gostava lá que não mudavam ou mesmo por brigas internas que causaram o afastamento do mesmo.

Casos assim eram muito comuns em meados de 2009, era uma comunidade ofendendo a outra, seja por um recurso que foi postado em comunidade X primeiro e depois postaram na Y sem avisar ou por alguma tradução sendo feita quando a outra comunidade já estava preparando, e outras intrigas dos mais diversos tipos que não vale a pena citar.



Uma verdadeira guerra entre as comunidades, onde o único que tem a perder é o próprio maker...

Com tudo isso, os membros se distanciavam cada vez mais uns dos outros e a união se tornava quase inexistente, salve algumas exceções de um ou outro aqui e ali...

.As redes sociais e a perda de foco

Foi tanta reviravolta nas comunidades pelos motivos já citados, que podemos facilmente dizer que o que era suporte e união que reinavam em harmonia no início, se tornou ego puro e individualismo.

Claro, não em 100% dos casos, pois ainda existem pessoas conscientes, mas sejamos sinceros, atualmente as comunidade de RPG Maker não tem mais a engine como foco e as áreas de assuntos aleatórios são a atração da vez.

Com a febre que são as redes sociais como Facebook e o Skype, muita gente prefere gastar o tempo livre nelas do que nas comunidades, além do mais, realmente é melhor tratar de assuntos fúteis nelas do que nos fóruns, o problema é que os membros estão ficando mal acostumados com isso e o foco no maker acaba sumindo aos poucos por não ter nada que os motive a ficar e cabe as comunidades fazerem isso com atitudes inovadoras.

.Tempos atuais: Um novo começo?

A expectativa que nos resta é de que tudo se estabilize, que possamos mais uma vez elevar o maker no Brasil e isso parece estar acontecendo em algumas comunidades, onde já é possível ver boas intenções para que o foco volte ao normal.



E você, caro leitor, fica o dia inteiro fazendo uso contínuo dessas "drogas"?

Apesar de citados muitas vezes durante essa matéria, os membros mais novos não são os culpados por tudo isso de forma alguma, pois, se esses estão cometendo erros constantes é porque não tem ninguém para instruí-los corretamente, o que realmente causou tanto transtorno foi a falta de organização de comunidades populares em tempos de mudança, seja por uma nova engine que chegava, manias adquiridas por atitudes inadequadas de staffers e membros mais antigos que passaram adiante e a falta de apoio dos mesmos aos mais jovens.

Lembre-se, caro leitor, por mais que você goste de uma comunidade, não será ela quem fará o seu projeto ou irá alcançar seus objetivos como maker e pessoa, as comunidades devem prestar suporte e unir seus membros para que esses consigam criar bons jogos e não tratá-los como peões de obra, pois, como já foi dito antes, ninguém que se registra em tal comunidade tem obrigações de um funcionário de uma empresa, pois usa o maker por hobbie e não por falta de opção.



Criando personagens inesquecíveis III

Personagens Coadjuvantes e Secundárias e os Diálogos Entre Eles

Por: Avatar

Introdução

Personagens coadjuvantes enriquecem a trama. Os princípios são os mesmos da criação das personagens principais. Personagens coadjuvantes também precisam ser consistentes, possuir atitudes, valores, emoções e características paradoxais. Um exemplo de cena com os dois juntos seria um casamento. Os noivos são os principais e o padre é secundário.

Algumas vezes, personagens secundárias podem acabar se tornando importantes. Isso pode ser bom, mas o risco é grande e a história pode perder um ponto de equilíbrio. Então, as personagens secundárias devem saber o seu lugar. Esse processo engloba os seguintes passos:

1 - Definir qual deve ser a função da personagem.
2 - Criar contraste entre as personagens.
3 - Adicionar Detalhes.
4 - Criar bons diálogos entre eles.



Personagens comuns como moradores de vilas podem enriquecer o enredo se forem bem aproveitados!

A Função da Personagem

Quem mais é necessário para que a história possa ser contada? É preciso saber quem é indispensável e quem não é. As personagens coadjuvantes podem ajudar a definir o papel e a importância do protagonista.

Exemplo: Mães devem ter filhos.

sidentes, secretárias, motoristas, etc.

As personagens coadjuvantes ajudam a comunicar o tema da história e atuam como um catalisador, liberando informações que levam a história para frente. As Personagens Coadjuvantes Acrescentam Cor e Complexidade à História. Recorrer à técnica do contraste entre personagens confere traços mais marcantes.

Apesar disso, há algumas circunstâncias em que as personagens são propositalmente semelhantes. Também pode acontecer de certas personagens coadjuvantes serem definidas pelos contrastes e paradoxos presentes em sua própria personalidade

Completando a Personagem

Para conseguir adicionar detalhes, será necessário usar a observação. Sempre é bom observar amigos e parentes para encontrar detalhes de acordo com a necessidade da história. Neste momento, a criação de personagens coadjuvantes é muito similar a uma personagem principal.

Criando o Vilão da História

Dependendo da história, é necessário criar um vilão, que pode ser uma personagem principal ou secundária. Em alguns casos, os vilões são simples, e em outros é necessário uma maior complexidade, mas sempre usando as mesmas regras que usamos para criar a personagem principal.

Escrevendo Diálogos

Muitas vezes os diálogos fazem parte do caminho para tornar um personagem inesquecível. Personagens com falas ruins tendem a ficar no esquecimento, e isso é o que queremos evitar. O pior de tudo é que falas ruins podem fazer o seu jogo inteiro ser ignorado. A maioria das pessoas param de jogar assim que vêm algo de que não gostam, e isso inclui os diálogos.
Fica claro que precisamos saber a diferença entre diálogos bons e diálogos ruins.



Uma trama de RPG não será envolvente sem bons diálogos!

O que é um Diálogo Bom?

É difícil explicar isso, mas posso dizer que existem alguns padrões que podemos identificar. São eles:

1 - Um diálogo bom é como uma música: tem batida, ritmo e melodia própria.
2 - São curtos e enxutos. Usam entre duas e três linhas.
3 - Um bom diálogo é como uma partida de tênis. A bola vai de um lado para o outro, numa troca constante de poder entre os participantes, que pode ser de caráter sexual, físico, político ou social.
4 - Revela conflitos, atitudes, intenções. Em vez de nos contar algo sobre a personagem, ele nos desvenda a personagem.
5 - Tem que fluir com facilidade.
6 - Lembrando mais uma vez: bons diálogos revelam conflitos, emoções e atitudes das personagens.

Além destas características, os diálogos são de grande importância para qualquer história ou roteiro devido a um princípio básico: O subtexto, ou as entrelinhas. São as "linhas" que estão ocultas e apenas o público consegue interpretar. Mas o que seria isso?

O que é Subtexto?

São as informações que o personagem realmente queria dizer, mas fica subtendido nas entrelinhas. É comum as personagens não serem diretas e não dizerem aquilo que pretendem.
Exemplo: Imagine uma cena onde o pai convida o filho para almoçar. Eles chegam, se cumprimentam, se sentam, então um deles pergunta o que deseja comer, depois fazem o pedido, comentam sobre o clima e começam a almoçar. Observe que neste caso o diálogo de poucas palavras e curto demonstra nas entrelinhas o afastamento e a falta de intimidade entre pai e filho. Isso é o subtexto.
Devemos usar diálogos com subtexto, mas sempre tentando se lembrar das dicas do que é um diálogo bom. Mas como saber se seu diálogo está bom, sem saber o que é um diálogo ruim? Nós temos que saber identificar isso também.

O que é um Diálogo Ruim?

Entre os elementos que compõem um bom diálogo, temos atitudes, conflitos, emoções, subtexto. Mas como seria um diálogo ruim?

1 - O diálogo ruim é enfadonho, sem graça, artificial.
2 - São curtos e enxutos. Usam entre duas e três linhas.
3 - Apresenta o subtexto de forma direta. Tenta explicar nos mínimos detalhes.
4 - O diálogo ruim banaliza as pessoas, em vez de revelá-las em sua complexidade.

Vamos a um exemplo dado por ***Linda Seger*** de um diálogo onde um produtor entrevista um roteirista:

PRODUTOR
Bem, pode entrar. É um prazer conhecê-lo. Você sabe, eu gostei muito do seu "script". Ele é realmente muito bom.

JOVEM ESCRITOR
Bem, muito obrigado. Este é o meu primeiro "script". Eu estava com muito medo do que você iria achar. Eu vim do Kansas e nunca morei numa cidade grande. Tive muita sorte de encontrar uma pessoa como você. Eu tenho admirado seu trabalho por muitos anos.

PRODUTOR
Oh! Isso é muito amável de sua parte! Mas vamos aos negócios.

Repare como este diálogo é horrível. É enfadonho, sem vida, sem energia. Mas como melhorá-lo? É simples... Deixe-o mais coloquial, ou seja, limpe o texto. Corte palavras dispensáveis para a compreensão e os excessos de pronomes. Exemplos: "Este é", "Eu vim", "seu script", "ele é", etc. Podemos tirar também todas as interjeições em excesso. Exemplos: "bem", "oh", "você sabe". Com isso já melhora uns 5%. Para os outros 95% será necessário que a cena seja repensada.



Peças teatrais utilizam diálogos espontâneos para que as cenas se tornem mais interessantes de assistir.

Primeiro devemos saber quem são estas pessoas. Lembra-se do backstory das personagens? Vamos precisar das backstory agora. O escritório poderia mudar para um outro lugar mais interessante. Poderia ser, por exemplo, num iate. Produtores costumam ganhar bastante dinheiro e muitos deles tem iate. Poderíamos ver no backstory do produtor as características dele. Ele poderia ser uma pessoa preguiçosa. E a backstory do jovem? Era pobre? Agitado? Ansioso?
Vamos tentar arrumar o diálogo! Se este fosse um diálogo de filme, ou jogo, poderíamos descrever assim:
Interior do Iate - DIA:
Um close da câmara sobre um lápis, que rola para frente e para trás sobre a escrivaninha, com o movimento do iate, que oscila suavemente atracado em seu ancoradouro. A câmera abre, mostrando inicialmente as solas de um par de tênis de alguém que repousa, com os pés cruzados sobre a escrivaninha. A seguir, entra em FOCO a figura imóvel do PRODUTOR, cochilando.
Um script inacabado repousa sobre o seu peito. O JOVEM ESCRITOR aparece na porta com enjoo e se

mostra pouco à vontade no barco que balança. Desajeitado, ele vê o PRODUTOR cochilando e fica sem saber o que fazer. Então ele emite uma fraca tosse tentando acordar o PRODUTOR.

JOVEM ESCRITOR
HURM, HURM...

o produtor nem se mexe.

JOVEM ESCRITOR
(mais alto)
HURM, HURM...

O produtor abre um olho e olha para o relógio.

PRODUTOR
Você está atrasado.

JOVEM ESCRITOR
Desculpe-me, senhor. O ônibus...

PRODUTOR
(sentando-se)
Você veio de ônibus?...

JOVEM ESCRITOR
(muito sem jeito)
Sim senhor, eu...

PRODUTOR
Nunca conheci alguém que andasse de ônibus.
(faz uma anotação em um pedaço de papel)
Preciso experimentar isso qualquer dia.

O produtor acende um charuto deixando o jovem com mais enjoo.

JOVEM ESCRITOR
(surpreso)
Vim conversar sobre o meu script. Foi o senhor que me chamou.

PRODUTOR
Chamei?

O jovem acena que sim com a cabeça.

PRODUTOR
Qual é o título?

JOVEM ESCRITOR
"E Todos Vieram Correndo", senhor.

O produtor procura o script sobre a escrivaninha.

PRODUTOR
Deixa eu ver: Correndo... Comendo...

O jovem vê seu script e aponta para o produtor.

JOVEM ESCRITOR
É aquele ali.

PRODUTOR
Ah sim, o script "correndo"... História de corrida estão por fora este ano, hóquei é que está na moda.

JOVEM ESCRITOR
Na verdade, a história não é sobre corridas, Sr. Dinklemyer. É sobre o Kansas, o lugar de onde vim.

PRODUTOR
Kansa, heim? Uma história singela, do tipo sentimental?
(pensa por um minuto)
Poderia ser o começo de uma nova tendência - Gosto da ideia! Certo, meu rapaz. Negócio fechado!

Repare como flui muito melhor. Este novo diálogo está muito menos artificial. Está mais real. Mas será que dá para melhorar mais??? Que tal adicionarmos conflitos e um pouco de energia? Como adicionar conflitos? Como dar energia ao diálogo? Veja o exemplo abaixo:
O jovem olha para dentro da cabine e fica muito irritado ao ver o produtor cochilando enquanto espera por ele.

JOVEM ESCRITOR
HURM, HURM...

o produtor nem se mexe.

JOVEM ESCRITOR
(bem alto)
HURM, HURM...

O produtor acorda sobressaltado, embaraçado por ser pego num cochilo.

PRODUTOR
(ajeitando-se)
Você está atrasado.

JOVEM ESCRITOR
(pasmo)
Estou aqui desde as 10 horas da manhã.

PRODUTOR
Ora, sou um homem muito ocupado.
(ele remexe alguns papeis sobre a mesa)
Então, o que tem aí?

JOVEM ESCRITOR
Há 6 horas atrás eu deveria estar num ônibus para Wichita.

PRODUTOR
Puxa, você viaja de ônibus?

JOVEM ESCRITOR
Alguma coisa errada nisso?

PRODUTOR
Não. Só que até hoje, nunca conheci alguém que andasse de ônibus.

JOVEM ESCRITOR
Ora, muito prazer então... Somos as pessoas que assistem seus filmes. O senhor deveria tentar algum dia.

PRODUTOR
Não estou gostando de sua atitude, meu rapaz.

JOVEM ESCRITOR
(perdendo a calma)
Não estou vendendo minha atitude, senhor! Estou vendendo meu script. Cabe ao senhor decidir se lhe interessa, senão volto para a fazenda.

PRODUTOR
Que fazenda? Que script?

JOVEM ESCRITOR
(exasperado)
O script que fez com que o senhor me chamasse para a reunião.

PRODUTOR
Chamei? Qual é o título do script?

JOVEM ESCRITOR
"E Todos Vieram Correndo".

O produtor procura o script sobre a escrivaninha.

PRODUTOR
As histórias de corrida estão tão fora de moda quanto discotecas.

JOVEM ESCRITOR
Pelo amor de Deus, não tem nada haver com corridas. O script conta sobre um pequeno agricultor do Kansas que perdeu suas terras.

PRODUTOR
Pequeno agricultor é? Quem se importa com pequeno agricultor?

JOVEM ESCRITOR
(levantando as mão para o ar)
Desisto! Vou voltar para casa...


Muitos escritores criam a história primeiro e depois inserem os diálogos, isso pode ser útil aos makers também.

PRODUTOR
Espere aí!
(pensando alto)
Pequeno agricultor, suas terras... um tema singelo... Gosto da ideia! Pode ser o começo de uma nova tendência. Certo, meu rapaz. Negócio fechado!

O jovem fica estarrecido, para de andar e dá meia volta.

JOVEM ESCRITOR
(animado)
Sério mesmo?

PRODUTOR
Claro, meu rapaz... Mas vamos ter que mudar o título!

Observe que as duas personagens contribui para a cena com suas atitudes, conflitos, backstories e intenções. Ainda dá para mexer um pouco. Você pode decidir que a irritação do rapaz não é legal. Dá para deixar o produtor mais irritado. Talvez, em outra sala estivesse acontecendo alguma coisa para contribuir com o fechamento do negócio. Poderia existir sons externos desviando a atenção das personagens. Podem-se adicionar coisas na cena, como odores, iluminação, objetos estranhos. Enfim... Muitas coisas ainda podem ser feitas. São muitas técnicas para se trabalhar com diálogos. Vamos analisar algumas.

Técnicas para Trabalhar com Diálogos

Muitos autores gostam de escrever os diálogos por último. O escritor de peças teatrais Robert Anderson passa meses escrevendo sobre a história para só depois começar a criar os diálogos. Dale Wasserman trabalha com diálogos analisando primeiramente o assunto e o propósito de cada cena, ou seja, ele também escreve primeiro a história, para só depois criar os diálogos. John Millington Synge conta que aprendeu a escrever diálogos ouvindo as empregadas que trabalhavam em sua casa. Robin Cook disse que adora ouvir as conversas dos outros em viagens aéreas.

Depois de treinar o ouvido para prestar atenção nas conversas alheias, vem o segundo passo: Traduzir a linguagem de uma conversa real para um diálogo fictício.

Shelley Lowenkopf afirma: "O diálogo de um livro pretende reproduzir exatamente um discurso real". Robert Anderson explica sobre a diferença dizendo: "Se você for a algum lugar público e gravar as conversas alheias, depois escutar a gravação, o resultado é ridículo". Robin Cook diz: "Sempre que escrevo um diálogo, leio em voz alta procurando semelhanças com um diálogo real. Mas num livro, quase nunca ele é realístico. Um bom diálogo sempre aparenta estar usando uma linguagem mais apurada, quando, na realidade, não está". Leonard Tourney dá a dica: "O diálogo autêntico não é uma fala real, nem um artifício. Deve ser bem compacto, caracterizar a personagem e ter o sabor da realidade".

Então, lembre-se desta técnica: Gravar um diálogo real e ouvir depois. Escrever a história antes e diálogos depois.

Aplicação

O diálogo é muito importante no teatro, mas também é essencial para qualquer obra de ficção, incluindo um jogo. Jogos de RPG principalmente, pela grande quantidade de diálogos. Então preste atenção em suas próprias personagens, e pergunte a si mesmo:

1 - Será que eu defini minhas personagens através do ritmo do seu discurso, vocabulário, de seu sotaque e até do tamanho das frases?
2 - Existe conflito no diálogo?
3 - Meu diálogo possui subtexto?
4 - Ao observar o diálogo, consigo perceber as raízes culturais ou étnicas das personagens? Seu nível de instrução? Sua Idade?
5 - Se não pudesse ler os nomes dos personagens, daria para perceber que são pessoas diferentes conversando?

Conclusão

Muitas das melhores histórias tornam-se memoráveis graças às suas personagens secundárias. Elas podem dar impulso à história, tornar mais claro o papel da personagem principal, acrescentar cor e complexidade ao enredo, dar profundidade ao tema, aumentar a diversidade e a riqueza do enredo. Tudo isso torna suas personagens, e a iteração entre elas, cada vez mais inesquecível.

Um escritor está em constante treinamento. E para escrever bons diálogos entre as personagens principais e secundárias é preciso ouvir bons diálogos, lê-los em voz alta, captar seus sons, seus ritmos.

É só treinar e por em prática. Diálogos ruins transformam qualquer jogo com gráficos e recursos brilhantes em um péssimo jogo. Portanto, dê bastante atenção aos diálogos, pois eles são a "melodia" de qualquer obra.





CONQUISTANDO O JOGADOR

Por: Avatar

Uma coisa comum hoje em dia é ver jogos cada vez mais cheios de recursos, gráficos, sons maravilhosos num jogo mediano. Muitos nem sequer nos divertem, ou causam sustos (no caso de jogos de terror). Isso é o maior motivo pela desistência do jogador com relação ao jogo. Mas porque estes jogos não conquistam o jogador? Quais são os problemas que devemos evitar? O que devemos fazer para conquistar o jogador? Vou tentar enumerar uma série de coisas para resolver este problema. Dentre inúmeras situações, temos:

1 - História Fraca;
2 - Aprenda a Usar o Maker;
3 - Recursos
4 - Crie Personagens Inesquecíveis;
5 - A Linguagem;
6 - A Interpretação;
7 - Personalidade;
8 - Ambiente com Culturas Diferentes;
9 - A Época do Jogo;
10 - Introduza a História;
11 - Reviravoltas;
12 - Diversidade de Itens;
13 - O Grande Final.

História Fraca

Uma história não é feita do dia para a noite. Roteiros de sucesso levam meses, ou até anos, para ficarem prontos. Então não pense que a sua história criada em dois dias será famosa e atraente.
Sempre volte e revise a sua história. Procure falhas cronológicas e clichês. Evite usar principalmente os clichês de filmes famosos. Tente adaptá-los ou removê-los completamente. Evite coisas e acontecimentos mirabolantes e sem nenhuma explicação.

Aprenda a Usar o Maker

Não adianta tentar. Se você não sabe usar o Maker, não adianta ter a melhor história do mundo, que o jogo não será atraente. Antes de começar a usar o Maker aprenda mais sobre mapeamento, eventos e até mesmo sobre os scripts. Entre em um fórum bom e que possua mais de 60000 recursos grátis, que possua aplicativos profissionais de auxílio, e com membros e staff experientes. Sem ajuda, ninguém vai para frente. Até mesmo os experts no RPG Maker já precisaram de ajuda no começo.

Recursos

Use recursos de qualidade, sons que não travem, vídeos com qualidade boa, tilesets sem falhas e bonitos. Muitas vezes o RTP padrão não ajuda a conquistar o jogador. Procure por recursos realmente interessantes e que agradem visualmente. A qualidade do som deve ser na altura da qualidade dos gráficos. Crie panoramas e fogs para embelezar o mapa. O uso de recursos de qualidade é o que causa a primeira impressão ao jogador, e a primeira impressão é a que fica. Esta é primeira coisa que o jogador vai ver no jogo. Os gráficos e sons serão vistos antes mesmo que os personagens ou a história, então capriche nos recursos.

Crie Personagens Inesquecíveis

Aqui deve-se criar personagens com um contexto bem definido, que sejam consistentes, e devem possuir atitudes, valores, emoções e características paradoxais. Aprenda como criar personagens inesquecíveis.

Existe uma série de regras que podem ser seguidas e postas em prática. Muitas delas estão em nossa revista. É só acompanhar as matérias em nossas edições.



A Nintendo é mestre em criar personagens carismáticos e memoráveis dos mais diversos tipos!

A Linguagem

A linguagem é indispensável para conquistar o jogador. Apenas um único erro de escrita e já era. Evite usar os famosos "internetês". Evite palavrões desnecessários e em qualquer situação. Evite a linguagem informal em situações formais e vice-versa. Evite usar nomes atuais em épocas passadas e nomes antigos em épocas atuais. Evite diálogos grandes. O ideal é criar diálogos com possuam entre duas e três linhas. Os diálogos devem ser criados de acordo com a personagem. Lembre-se de que cada personagem precisa ser interpretado.

A Interpretação

Personagens têm atitudes, valores e emoções distintas. As emoções delas devem ser de acordo com suas atitudes e valores. Muitas vezes não conseguimos distinguir direito um mocinho de um vilão, pois aquele que nós admiramos pode ser um vilão e nós o vemos como mocinho. Então procure deixar claro no jogo que existe uma definição diferente para cada personagem. É claro que podem existir reviravoltas na história. No caso de uma traição, um "mocinho" se torna o vilão, mas lembre-se de mostrar o que motivou a traição do herói. Explique o porquê desta atitude, ou permita que o jogador descubra jogando. Em resumo, o jogo deve mostrar os detalhes como se você estivesse interpretando a personagem. Para interpretar é necessário detalhes. Para o jogador, estes detalhes também são importantes e são eles que definem a personalidade de cada personagem.

Personalidade

Crie uma personalidade para cada personagem, faça com que eles sejam únicos, crie o bonzinho, o fortão, a estressada, o medroso, o convencido, o atrapalhado e outros. Diversificar culturas entre os personagens faz bem, pesquise para saber mais sobre outras culturas e aplique o conhecimento adquirido em seus personagens. O uso de culturas diferentes é bom não só nos personagens, mas no ambiente também.

Ambiente com Culturas Diferentes

Não existe nada mais chato do que jogar um jogo com 50 mapas parecidos. Diversifique os mapas, use recursos diferentes. No caso de continentes diferentes ou de ilhas diferentes, é possível usar culturas diferentes. Numa ilha, podem existir bárbaros; já em outra, a população é predominantemente de magos. Em um continente de montanhas, podem existir principalmente anões. Já em florestas, devem existir mais elfos. Cada uma destas culturas com seus objetos e tileset's específicos. Só não se esqueça de usar os objetos da cultura certa na época certa.

A Época do Jogo

Não use armas de fogo em jogos medievais sem que exista uma explicação. Defina a época do jogo. Alguns exemplos são:

Definir a época é muito importante e deve ser feito antes da história. Evite também misturar épocas

1 - Medieval;
2 - Tempo Moderno;
3 - Futuro;
4 - Idade das Pedras;
5 - Pré-história;
6 - Dentre muitos outros...

sem uma explicação plausível. Caso misture épocas, a complexidade da história aumenta e a introdução deve ter uma atenção maior para que o jogador não fique perdido nos acontecimentos.

Introduza a História

Mesmo que a história não seja tão complexa, a introdução é importante. É ela que irá esclarecer melhor a história e fazer com que o jogador não fique perdido. Mas evite introduções compridas demais. É sempre bom ter a opção de poder pular ela ou parte dela. Na introdução você deve mostrar os acontecimentos importantes/principais do começo da história. Evite revelar algo de muita importância pro final do jogo. Desta forma, evita-se que o jogo fique previsível demais. Evite também as introduções que não explicam nada, e as que explicam tudo. Introduções podem ser interativas e permitir que o jogador tome determinadas ações ou decisões. Mas se isso ocorrer, adicione em seu jogo alguma coisa que seja afetada pelas escolhas do jogador.

Reviravoltas

Geralmente, jogos ou filmes previsíveis demais não fazem muito sucesso. Faça com que o seu jogo tenha uma história surpreendente, crie um acontecimento que ninguém esperava. Acontecimentos previsíveis são chatos e sem graça, pois todo mundo já sabe o que vai acontecer ou já viram em muitos outros jogos. Isso acaba caindo nos famosos clichês. Muitos jogadores não querem jogar um jogo com uma cena que já jogaram em vários outros. A reviravolta faz o jogador se prender ainda mais no jogo. Em alguns casos, o jogador já está desistindo do jogo, mas quando acontece a reviravolta, ele volta a ter interesse em continuar. A reviravolta é tão importante que deve ser usada até mesmo com o uso dos itens.

Diversidade de Itens

Imagine que, em uma determinada cena, ocorre uma luta entre os heróis e um vilão. Este vilão é derrotado, mas foge avisando que voltará mais forte. Ele deve voltar usando itens mais fortes. Os heróis devem ter a opção de encontrar itens mais fortes também. A diversificação de itens é muito importante. Usar uma espada curta o jogo inteiro é desmotivante. Numa reviravolta, itens podem ser destruídos ou itens novos devem ser conquistados. Armas e armaduras devem possuir uma variedade que permita a evolução dos heróis. Desta forma, eles podem se preparar para o grande final.

O Grande Final

O grande final do jogo deve seguir todas as dicas de todos os tópicos que apresentei até agora, ou seja, não faça um final previsível. Evitar a fórmula de transformações. Evite uma batalha demorada demais ou uma batalha com simples comandos como atacar/defender até acabar a vida. No final, pode ser adicionada mais uma reviravolta e os jogadores podem ser levados para uma cultura diferente. Use um vilão com personalidade forte e diferente. Evite o "Felizes Para Sempre" ou o "Então, com a morte do vilão, o amigo do herói ressuscitou".



A série Persona, da Atlus, é um excelente exemplo do uso de tudo o que foi citado nessa matéria!

Conclusão

Esta não é uma receita infalível para conquistar o jogador, mas já ajuda. Seguir estas regras pode ser o detalhe entre fazer um jogo de sucesso ou um jogo chato. Para conquistar o jogador basta ter força de vontade e dedicação. Agora é só por a mão na massa e começar a criar o seu jogo!



Dicas básicas de mapeamento



Não adianta disponibilizarmos tantos recursos gráficos nas comunidades sem ensinarmos a usá-los não é mesmo?

Por: RyanKamos

Mapeamentos

Toda criação de um jogo necessita de material, gráficos que deixem ele belo e atraente. O mapeamento se divide em muitas partes, ele pode ser apenas algo básico ou algo fantástico, isso depende da sua criatividade, dedicações ou até mesmo o sentido do mapa que está criando.

Muitos acham que o RPG Maker é "básico", algo limitado, mas na verdade, não compreendem nem metade do que ele pode fazer. É realmente grande a quantidade de opções e coisas que se pode fazer apenas com o básico servido pelo nosso amado programa. Você pode fazer de um simples mapa com gráficos do RTP um belíssimo ambiente, misturando efeitos, eventos e outras dicas que veremos logo, porém, vamos antes olhar abaixo algumas amostras de fantásticos trabalhos feitos no RPG Maker e analisa-los.



Vejamos este mapeamento.
Vemos a utilização de gráficos do RTP e modificações em suas cores, como os coqueiros, que feitos assim para haver variação no mapa. A variação de gráficos e suas cores é algo muito importante para um mapa, ele que fará ele ser diferente.
Também é possível ver os efeitos de luzes (do sol) que fazem um belo mapa ainda mais completo.

Imagem de: As Aventuras de Bolinha
Por: Porco do Transtorno



Neste mapa vemos a utilização de gráficos não padrões do RPG Maker. Este mapa foi feito no estilo "panomap", um mapa feito por algum programa de edição de imagens, colocando efeitos para deixa-lo bem feito e deste modo utilizado no jogo como "panorama". Vemos também a utilização do efeito de luz na tela que destacou bastante o sol no local.

Imagem de: Mana Tree
Por: Ryan Kamos



O mapeamento pode variar em diversas situações, como vemos nesta imagem a utilização predominante da cor "violeta" e as luminosidades que dão um efeito profissional ao jogo.
A utilização do panorama e rochas flutuantes fazendo cenário um local mágico. Simples gráficos que completam o jogo.

Imagem de: Zu
Por: Cronus

Como vimos acima, a utilização de diversos tipos de mapeamento diferenciam o jogo e dão um toque profissional a eles. Mas não fique pensando "Como irei fazer isto?" , abaixo veremos alguns tópicos importantes para fazermos de um simples projeto, um jogo profissional.

Efeitos

Umas das partes mais importantes do mapeamento é os efeitos que dá ao mapa, como luzes, brilhos, névoas, panoramas etc. Cada lugar há seu estilo próprio e seus efeitos certos. Locais expostos a luz do sol e amplo, como campos/montanhas, colocasse um brilho intenso para dar o efeito ao ambiente, diferente de florestas que já necessitam de menos luzes pois as árvores atrapalham a entrada do sol nela (florestas fechadas). É importante lembrar também, que efeitos não são apenas de luz e sim sombras também, como a utilização de "Fogs" de folhas em locais de floresta ou nuvens em locais mais elevados, como montanhas.

Outro fator importante para a finalização do ambiente é os efeitos de campo, como neves, chuvas, tempestades de folhas ou rosas, etc. Utilizando os efeitos em conjunto farão um belíssimo mapa para seu jogo.

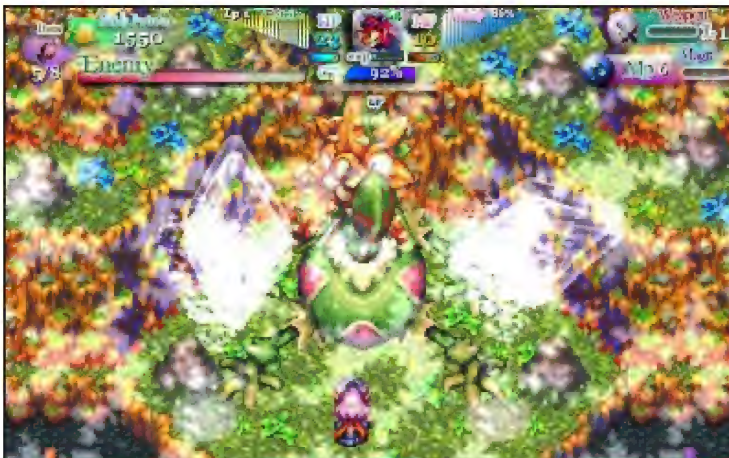
Panomaps

Panomaps, são os mapas utilizados por panoramas, feitos em programas de edição de imagens, como vimos algumas imagens acima. Os panomaps são mais trabalhosos e exigem mais tempo, experiência a sabedoria sobre o programa a ser utilizado.

Nos panomaps, podemos utilizar diferentes tipos de piso, árvores, efeitos sem necessitar dos gráficos no tileset do mapa, algo de grande ajuda, pois assim, facilitará a diversificação do mapeamento, especialmente do piso do local, que exige bastante olho crítico e tempo, afinal um chão não é feito apenas da mesma grama, mesma posição, tudo igual, por exemplo.



Imagem de Rise of Dragon Souls (sinchross) que usa, e muito bem, os panomaps.



Screen de Memories of Mana (MogHunter) com gráficos da série Mana para SNES (Seiken Densetsu).

Gráficos ripados

Gráficos Ripados, são aqueles gráficos em que você adquiri por meio de outros jogos já feitos, copiando deles e colocando em seu tileset ou até mesmo utilizando no seu panomap como citado acima.

Existe milhares de gráficos diferentes e principalmente fã-games utilizam eles e para isso há um trabalho maior para utilizá-los do que utilizar apenas os do RTP. Um fato importante de ter gráficos ripados é a diferenciação do seu projeto para os demais, porém, não se baseie em copiar o mapa do jogo ripado e sim utilizar os gráficos para criar novos mapas, diferentes.

As críticas de alguns leitores, que julgam o gráfico ripado estar estragando o jogo por não ser original, mas convenhamos que 90% dos makers não criam seus próprios gráficos de mapas.

Gráficos originais

Todo jogo tem seu ponto forte e gráficos originais são os melhores para fortalecer ele. Todo projeto exige algo de sua autoria, algo original, isso faz com que ele seja valorizado, algo muito importante em um projeto.

Gráficos de mapeamentos são realmente difíceis de fazer e por isso, quando originais ganham maior crédito, mas não são fundamentais para um projeto, afinal, não são apenas os gráficos que fazem ele.



Mapa de Orca 2 - o mistério de Wakitta (Matt RvdR), cujo os gráficos são todos feitos especialmente para o game.

Como podemos ver acima, existem muitos fatores importantes eu definem um mapa e utilizados com sucesso poderão fazer magníficos mapeamentos, mas lembrem-se que é apenas o mapeamento que faz um jogo...

O básico dos scripts



Ruby
A Programmer's Best Friend

Por: Avatar



Estarei aqui falando sobre os scripts, mas desta vez será o básico do básico. O inicio para os iniciantes em scripts do RPG Maker. Esta matéria é genérica e serve para RGSS, RGSS2 e RGSS3 e em qualquer versão do maker.

Introdução

Muitos tentam (ou já pensaram) em criar ou alterar scripts do RPG Maker, mas não é tão simples assim. É preciso ter um mínimo de conhecimento para começar. Quando tiver certeza de que possui conhecimentos razoáveis sobre algoritmo e lógica de programação, está na hora de passar para o estudo da linguagem Ruby, principalmente a parte relacionada com os scripts RGSS (que é o foco principal deste material).

Os scripts RGSS, RGSS2 e RGSS3 se baseiam numa linguagem de programação chamada Ruby. A sigla RGSS significa "Ruby Game Scripting System", que pode ser traduzida como "Sistema de Script de Jogo Ruby". Como podemos ver, os scripts são uma extensão ou uma "pseudoversão" do Ruby.

Ruby é uma linguagem que trata sua sintaxe de forma "case_sensitive".

O que seria uma linguagem case_sensitive?

É uma linguagem que diferencia as letras maiúsculas das minúsculas, ou seja, se você digitar algo minúsculo e depois for usar, lembre-se de que deve digitar minúsculo novamente.

Se você criar uma variável chamada "vida_do_heroi" e, mais tarde, se você digitar "Vida_do_Heroi" pode ocorrer um erro, pois estas duas variáveis são totalmente diferentes para o Ruby. Variáveis, identificadores, sintaxe, espaços em branco e comentários podem ser colocadas em qualquer lugar da tela destinada aos scripts. Outra característica peculiar é que as expressões não precisam ser escritas numa mesma linha, ou seja, podemos criar comandos em duas ou mais linhas. Utilizando este recurso com sabedoria, o código pode ficar mais limpo e muito mais fácil de entender.

Nas próximas linhas veremos detalhes sobre a sintaxe e expressões básicas dos Scripts do RPG Maker. Será mostrado um resumo dos principais comandos e alguns exemplos. Qualquer semelhança com o arquivo de ajuda do RPG Maker não é uma mera coincidência. As informações encontradas aqui foram realmente baseadas nos arquivos de ajuda, portanto, se quiser mais detalhes sobre algo, basta abrir o Help (Ajuda) do Rpg Maker.

Identificadores

Um identificador é um nome que podemos dar para variáveis, métodos, classes, dentre outros... Um identificador em Ruby deve começar por um caractere alfanumérico ou o símbolo underscore/underline (_). Não há limite de tamanho, contanto que sejam utilizados apenas caracteres alfanuméricos ou o símbolo underscore/underline (_).

Exemplos:

```
ruby_simples
vida_do_heroi
```

É aconselhável declarar as variáveis apenas com letras minúsculas. Não que seja errado usar maiúsculas, mas é força do costume de muitos programadores Ruby.

Comentários de Linha

Qualquer coisa que comece com o símbolo de sustenido (#) é considerado um comentário de linha. Eles servem para escrevermos lembretes, dar dicas para outros programadores que foram ler nosso código, impedir que uma linha seja executada (sem apagá-la), dentre outros...
Exemplos:

```
# esta é uma linha de comentário
# vida_do_herói = 500
# vida_do_herói = 1000
```

Os comentários não são executados nem interpretados pelo aplicativo e aparecem no editor de scripts com uma coloração esverdeada.

Comentários de Bloco

Comentários de bloco é uma forma de se comentar mais de uma linha facilmente, sem ter que sair comentando linha a linha do código. Uma das formas de se fazer um comentário de bloco é utilizando os comandos =begin/=end. Na primeira linha que se deseja fazer o comentário de bloco devemos colocar o comando "=begin" e na última colocamos "=end" sem as aspas.
Exemplo:

```
=begin
  Este é um exemplo de comentário de bloco,
  criado por Marcelo Cavaco

  Brasil
  e-mail: marcelo.r.c.cavaco@gmail.com
=end
```

Assim como nos comentários de linha, os comentários de bloco não são executados nem interpretados pelo aplicativo e aparecem no editor de scripts com uma coloração esverdeada.

Palavras Reservadas

As palavras reservadas são palavras que fazem parte da sintaxe básica do Ruby. Estas palavras não podem ser usadas como variáveis ou nomes de métodos ou classes. Estas palavras foram reservadas para uso exclusivo do Ruby, mas se for utilizado o prefixo '$' ou '@' elas não são consideradas reservadas. As palavras reservadas, quando usadas, farão apenas o que elas foram programadas para fazer. Não adianta querer tentar criar uma variável utilizando o nome de uma palavra reservada. No editor de scripts, estas palavras sempre aparecem com a coloração azulada.

As palavras reservadas são:

```
BEGIN class ensure nil self when END def false
not super while alias defined? for or then yield
and do if redo true begin else in rescue
undef break elsif module retry unless case end next
return until
```

Variáveis e Constantes

Variáveis são ponteiros para áreas da memória, onde podem ser armazenados valores. Variáveis e constantes são exatamente a mesma coisa dentro do Ruby. Elas têm a mesma característica e funcionam da mesma forma. A única diferença é que as constantes são como variáveis que não devem ter seu valor modificado. Então, como saberemos diferenciar uma variável de uma constante, já que elas funcionam de forma igual? Neste caso costuma-se criar variáveis apenas com letras minúsculas e as constantes com letras maiúsculas.

Tipos de Variáveis

Variável é uma representação de um valor, ou seja, se variável = 15545545515554658, sempre que manipularmos o "variável" é o mesmo que operar o numero 15545545515554658. Existem vários tipos de variáveis. As mais comuns e mais usadas são:

a) String - Comporta letras e números;
b) Integer - Comporta números;
c) Boolean - Comporta 0 e 1, true e false, sim e não;
d) Array - Comporta várias variáveis;
e) Constante - Comporta tudo, porém seu valor é fixo.

Escopo das Variáveis

O caractere inicial de uma variável define o seu tipo (variável global, variável de instância, variável local). Normalmente uma variável é um nome alfanumérico, exceto pelo primeiro caractere que pode ser de outro tipo e ainda pode ter underscore (_). Muitas variáveis globais (e as variáveis built-in) começam com '$' + um caractere. Variáveis e constantes apontam para um objeto específico. Adicionar valor a uma variável, nada mais é do que criar novos ponteiros para novos objetos. Isso não cria novos objetos. Apenas cria um ponteiro para um objeto.
Em Ruby, tudo são objetos, pois ela é uma linguagem orientada a objetos. Até mesmo variáveis, são uma espécie de objeto. As variáveis no Ruby possuem escopo. Este escopo muda de acordo com o prefixo utilizado. Vejamos alguns exemplos:

a) minha_var = variável local;
b) @minha_var = variável pública (de instância);
c) $minha_var = variável global;
d) MINHA_VAR = Constante.

Variáveis Globais

Variáveis que possuam o prefixo '$' são variáveis globais e podem ser referenciadas de qualquer parte do programa. Este tipo de variável não necessita ser declarado. Quando referenciado, o valor das variáveis globais não iniciadas equivale a nil. Ela pode ser usada em qualquer parte de qualquer classe, método ou função existente no programa.

Exemplo:

```
$actor
```

No próximo exemplo, vamos criar uma variável global e uma classe. Logo depois vamos adicionar mais 1 através desta classe.
Crie um script em cima do main chamado "testes_simples" e digite:

```
$global_variable=0

class Global_Variable

  def initialize

        $global_variable+=1

  end

end
```

Agora, crie um evento chamado "evento_script" e digite as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
$teste = Global_Variable.new
print $teste.global_variable
```

Neste exemplo, cada vez que você acionar seu evento o valor vai aumentar o numero em mais 1. Isso quer dizer que a variável se mantém acessível em qualquer lugar de seu projeto, mas ainda sim ela deve ser declarada em algum momento para existir.

Variáveis de Instância

Variáveis que começam com o prefixo '@' são variáveis de instância. As variáveis de instância são variáveis que podem ser acessadas por qualquer método de sua classe ou subclasse. Estas variáveis não podem ser acessadas por outras classes diretamente. Quando referenciado, o valor das variáveis de instância não iniciadas equivale a nil.
Exemplo:

```
$actor
```

No próximo exemplo a variável de instância criada no método_1 tem valor 2, e nos a mudamos o valor para 4 no método_2. Uma variável de Instância é uma variável global para a sua própria classe. Agora vamos ao exemplo.
Crie um script em cima do main chamado "testes_simples" e digite:

```
class Instance_Variable

  @instance_variable = 0
  def method_1
      @instance_variable=2
  end

  def method_2
      @instance_variable=4
  end

  def method_3
      @instance_variable += 1
  end

end
```

Agora, crie um evento chamado "evento_script" e digite as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
$teste = Instance_Variable.new

$teste.method_1()
print $teste.instance_variable

$teste.method_2()
print $teste.instance_variable

$teste.method_3()
print $teste.instance_variable
```

O primeiro retorno será o valor 2 que atribuímos no method_1, e assim que você fechar a janela aparecerá o segundo valor, que é 4, pois no method_2 atribuímos 4 à variável. No method_3 acrescentados +1 ao valor da variável, assim o terceiro retorno em tela será o valor 5. Note que o retorno dos dois primeiros prints é semelhante ao exemplo anterior.
Qual a diferença do primeiro exemplo para o segundo?
Se você tentar criar um "method_3" no primeiro exemplo, vai ocorrer um erro. Isso ocorre porque no primeiro exemplo a variável possui um escopo local (só existe dentro do método), por isso não é possível acessá-la em outros métodos. Com uma variável de instancia, você pode alterar o valor dela e utilizá-la em qualquer um dos métodos da classe sem precisar declará-la novamente. Vamos fazer um outro teste. Abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
$teste = Instance_Variable.new

$teste.method_1()
print $teste.instance_variable

$teste.method_3()
print $teste.instance_variable

$teste.method_2()
print $teste.instance_variable
```

Observe o funcionamento da soma. Mais tarde tente declarar apenas o method_3 no "evento_script". Abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
$teste = Instance_Variable.new
$teste.method_3()
print $teste.instance_variable
```

Notou as diferenças nas mensagens geradas?

Variáveis de Classe (instância com acesso direto)

Uma variável de Classe sempre se inicia com dois símbolos de @ (@@) e pode ser criada em qualquer local da classe. O mais recomendado é que elas sejam criadas antes dos métodos (def) e depois do nome da classe. A Variável de classe é compartilhada por todo o objeto, portanto todos os métodos e classes que a compõem podem utilizá-la. O interessante é que esta variável não é "zerada" no momento da instanciação de um novo objeto. No exemplo seguinte criamos uma classe que conta o número de objetos criados a partir dele. Crie um script em cima do main chamado "testes_simples" e digite:

```
class Class_Variable

  @@class_variable=0
  def initialize
      @@class_variable += 1
  end
end
```

Depois crie um evento chamado "evento_script" e digite as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
$teste = Class_Variable.new
print $teste.class_variable
```

Neste exemplo, quando você acionar o evento, ele vai imprimir 1, e cada vez que você acionar o evento, continuará imprimindo 1. Agora, vamos fazer outro teste. Abra o evento chamado "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento

"executar script":

```
$teste = Class_Variable.new
print $teste.class_variable
$teste = Class_Variable.new
print $teste.class_variable
```

Neste exemplo, quando você acionar o evento ele vai imprimir 1 e logo depois vai imprimir 2.

Variáveis Locais

As variáveis locais e identificadores começam com caracteres alfanuméricos minúsculos ou com o símbolo '_' (underscore). Este tipo de variável só pode ser usado ou acessado no escopo onde foi criado. O escopo de variáveis locais se estende entre outras estruturas, como as classes, módulos e definições de métodos (def). Neste caso, uma classe, por exemplo, é considerada como uma variável local. Quando referenciado, o valor das variáveis locais não iniciadas equivale a uma chamada de método sem nenhum argumento. Caso não exista um método de mesmo nome, um erro é gerado.
Exemplo:

```
actor
```

Constantes

Identificadores ou "variáveis" com letra maiúscula são consideradas constantes. A definição e iniciação dependem da aplicação. Constantes não podem ser definidas como métodos. Acesso a constantes não iniciadas gera um erro de exceção conhecido como "NameError".
Exemplo:

```
ACTOR

Exemplos:
class Actors
  ACTOR1 = 'Arshes'
  ACTOR2 = 'Teste de Constante'
end

class Ator < Actors
  heroi1 = ACTOR1 # heroi1 = "Arshes"
  heroi2 = ACTOR2 # heroi2 = "Teste de Constante"
end

heroi1 = Actors::ACTOR1 # heroi1 = "Arshes"
heroi2 = Actors::ACTOR2 # heroi2 = "Teste de Constante"
```

Uma constante criada numa classe pode ser referenciada por classes e módulos herdados. Para acessar as constantes externamente utiliza o operador '::'.
Uma constante é como se fosse um contêiner, que contém certo valor, e cujo valor não pode ser alterado. Em Ruby, é possível modificar os valores das constantes, mas não é aconselhável fazer isso. Toda constante é uma global, e deve ser declarada preferencialmente antes do inicio da classe. No exemplo seguinte, vamos criar 3 classes para mostrar como as constantes são usadas. Crie um script em cima do main chamado "testes_simples" e digite:

```
UMA_CONSTANTE = 100

class Constant_Test_1

  OUTRA_CONSTANTE = 50

  def initialize
      print OUTRA_CONSTANTE
      print UMA_CONSTANTE
  end

end

class Constant_Test_2

  def initialize
      print Constant_Test_1::OUTRA_CONSTANTE
      print UMA_CONSTANTE
  end

end

class Constant_Test_3

  UMA_CONSTANTE+=1

  def initialize
      print UMA_CONSTANTE
  end

end
```

Primeiro nós criamos uma constante global chamada "UMA_CONSTANTE", onde o valor "100" é armazenado. Na primeira classe (Constant_Test_1) criamos uma outra constante chamada "OUTRA_CONSTANTE" e atribuímos o valor "50". Na segunda classe acessamos a variável "OUTRA_CONSTANTE" da primeira classe através dos 4 pontos (::). Na terceira classe e na última, nos adicionamos +1 a UMA_CONSTANTE. Para testar abra o evento chamado "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

```
Constant_Test_1.new
Constant_Test_2.new
Constant_Test_3.new
Constant_Test_1.new
```

Ao executar o evento, irá aparecer na tela uma janela popup retornando o valor 50 (OUTRA_CONSTANTE) e logo depois aparecerá outra retornando o valor 100 (UMA_CONSTANTE). Estas duas janelas popup são Constant_Test_1, mas em nosso evento a classe Constant_Test_2 é chamada logo depois de Constant_Test_1, então aparecerá mais uma janela popup retornando o valor 50 (OUTRA_CONSTANTE) e logo depois aparecerá outra retornando o valor 100 (UMA_CONSTANTE). Depois, Constant_Test_3 é chamada e uma janela popup aparecerá com o valor 101. Em suma, uma Constante funciona exatamente como uma variável global.

Pseudo Variáveis

Aparte das variáveis comuns existe um tipo especial de variável que são conhecidas como Pseudo Variáveis. O valor destas variáveis não pode ser modificado. Ao tentar adicionar algum valor a uma variável deste tipo ocorrerá um erro de sintaxe. As Pseudo Variáveis são:

self - Constituído pelo método ou classe atual.
nil - Instância do NilClass class. Significa nulo. Quando algo não foi iniciado.
true - Instância do TrueClass class. Significa verdadeiro.
false - Instância do FalseClass class. Significa falso.

Lembrete - variáveis

Variáveis locais servem para resolver problemas rápidos, como nomes ou números que só serão alterados ali mesmo.
Variáveis públicas servem para toda a classe que a declarou, podendo ser alterada em qualquer procedimento da classe.
Variáveis globais são geralmente declaradas no início da execução do programa, servindo como base para classes e outras vars.
Constantes só são declaradas no caso de valores imutáveis, ou seja, que não necessitam ser mudados.

Conclusão

Alterar ou criar scripts do RPG Maker envolve dedicação e força de vontade. Os exemplos básicos apresentados aqui são necessários para qualquer script. Estes conceitos são similares para a maioria das linguagens de programação, incluindo linguagens de quarta geração como Visal Basic ou C (em suas variantes modernas). Espero que estas informações sejam úteis. Nos vemos na próxima matéria. Bom proveito!

Entendendo o Dano no RPG Maker VX Ace

Por: Rafael_Sol_Maker



Introdução

Com o surgimento do RMVX Ace, muitas novidades e recursos novos ficaram disponíveis para usarmos em nossos jogos. Algumas das novidades antes conseguidas apenas por scripts agora estão disponíveis pelo próprio maker.

Uma destas novidades é o dano das habilidades e itens. Pode parecer algo básico para a maioria dos makers atuais, mas para mim, no início, não foi. Hoje, já estou familiarizado com esta ferramenta, mas para aqueles que estão começando, trago aqui uma explicação detalhada.

O que é o Dano no RMVX Ace?

É uma ferramenta de configuração genérica de dano que pode ser utilizada tanto para as habilidades como nos item. É com esta ferramenta que vamos configurar a quantidade de dano em que a nossa habilidade ou item irá causar no inimigo ou aliado. Uma característica interessante é que o dano pode ser positivo ou negativo, ou seja, pode curar ou ferir. Esta ferramenta de dano pode utilizar cálculos de qualquer operação e pode ser efetuado em qualquer atributo existente em nosso jogo.

A Tela de Configuração

Aqui vamos conhecer a tela onde vamos configurar o dano de nossa habilidade/item. Ela é bem pequena, mas é o suficiente para abranger quase todos os tipos de dano necessários em um jogo. Observe a imagem abaixo:

Esta imagem tem 6 campos. Eles são usados para configurarmos o nosso dano. Em cinco deles são usadas configurações detalhadas de dano. Ainda temos um sexto componente na tela que usamos para definir configurações rápidas (pré-definidas). Estes campos são:

1 - Tipo;
2 - Elemento;
3 - Fórmula;
4 - Variação;
5 - Crítico;
6 - Configuração rápida.

Vamos ver com mais detalhes cada um destes campos usados para configurar o dano.

.Tipo
Este campo, como o próprio nome diz, é usado para definirmos o tipo de dano que irá ser efetuado através do cálculo. Ele pode ser "dano em hp", "dano em mp", "recuperação de hp", "recuperação de mp", "absorção de hp", "absorção de mp".
Repare que existem tipos de dano positivos e negativos, além de tipos de dano que unem o positivo com negativo (tipo hibrido).
Os danos Positivos são: recuperação de hp, recuperação de mp;
Os danos Negativos são: dano em hp, dano em mp;
Os danos Híbridos são: absorção de hp, absorção de mp.
O tipo "recuperação" (dano positivo) somam o hp/mp do alvo com um determinado valor.
O tipo "dano" (dano negativo) subtraem o hp/mp do alvo com um determinado valor.
O tipo "hibrido" (dano negativo e dano positivo) subtraem o hp/mp do alvo com um determinado valor e somam o hp/mp do "conjurador" este mesmo valor.

.Elemento
Este é o elemento que o dano terá. As opções podem ser escolhidas entre: "ataque normal", "nenhuma", "absorção", "físico" e os elementos comuns definidos no database.

.Fórmula de Cálculo de Dano
Essa é a caixa onde você vai definir em forma de cálculo como será efetuado o dano.

.Tipos de fórmulas
São várias para usarmos em nosso jogo. Para quem já mexeu com scripts, talvez não seja nenhum segredo, mas para iniciantes fica difícil entender na primeira vez. Por isso, segue a lista completa de abreviações que podemos usar:

atk: ataque
def: defesa
agi: agilidade
luk: sorte
mat: ataque mágico
mdf: defesa mágica
mhp: hp máximo
mmp: mp máximo
hp: pontos de vida
mp: pontos de mana
level: nível
tp: pontos táticos

a: conjurador (atacante ou herói)
b: alvo (quem vai ser atacado ou inimigo/parceiro)

Dica: Se você colocar o mouse sobre a caixa de fórmula você verá todas as abreviações existentes.
Para podermos criar nossas próprias fórmulas, vamos relembrar alguns conceitos matemáticos. Vou dar exemplos e logo depois a explicação.

Primeiro devemos resolver a multiplicação e divisão e depois a soma e subtração, a não ser que possua parênteses no 2+5: (2+5)*2 = 14
No caso da fórmula 2+5*2 qual seria o resultado? A resposta é: 12, ou seja, 5*2 = 10 + 2 = 12.
Agora, vamos ver outra situação. Imagine a fórmula X+150=?.
O valor de X refere-se a uma incógnita (número desconhecido). Vamos supor que esse X é o ataque de um aliado. Se esse aliado tiver nível 20 e 157 de ataque, então x = 157. Neste caso a fórmula seria traduzida na seguinte expressão: 157+150. O resultado desta expressão seria: 307.
Agora, vamos para algo um pouco mais complexo, como a seguinte fórmula: X*3-Y*2.
Se X é o ataque 225 de um aliado e Y for a defesa 83 de um inimigo, então a nossa fórmula poderia ser traduzida na seguinte expressão: 225*3-83*2. O resultado desta expressão seria: 675-166. Isso dá um resultado final de: 509.
Agora vamos descobrir como criar as nossas próprias fórmulas. Vamos começar por uma fórmula bem simples: eu quero que a habilidade tenha um poder de "dano em hp" que cause "duas vezes o valor do ataque do atacante" mais 500. Este valor do ataque nada mais

é que o valor do ataque menos o valor da defesa (ataque do conjurador menos a defesa do alvo). Então esta fórmula pode ser criada da seguinte forma: 500 + a.atk * 2 - b.def * 2

Por padrão, um ataque físico é diminuído por uma defesa física e um ataque mágico é diminuído por uma defesa mágica.

Observe a fórmula do "fogo I" do RTP: 150 + a.mat * 2 - b.mdf * 2

Isso não impede de criarmos fórmulas que misturem tudo. A imaginação é o limite.

.Variação

Este campo é onde definimos a variação que o dano poderá ter.

Esta variação é usada como porcentagem. Na imagem anterior definimos uma variação de 20. Isso significa que nosso dano vai poder ter o seu valor acrescido ou subtraído em 20%.

Vamos supor que no exemplo anterior o valor encontrado pela fórmula fosse 1000. Neste caso, o valor aplicado no alvo iria ter uma variação de 200 de hp a ser somado ou subtraído. O dano seria um valor entre 800 e 1200.

Isso é muito útil para adicionar um certo grau de aleatoriedade nos valores encontrados.

Vou dar um outro exemplo. Que tal uma magia que transforme o hp atual do conjurador em dano no alvo, mas sem nenhum tipo de variação, ou seja, o valor exato do HP será o valor exato do dano. Então a fórmula seria:

.Crítico

Todo ataque tem uma pequena probabilidade de causar dano crítico. E é nesta opção onde podemos ativar ou desativar o uso de ataque crítico. Podemos ter uma habilidade/item com dano crítico e em outra isso não é interessante. Basta usar esta opção para ativar/desativar de acordo com a necessidade.

.Configuração Rápida

Neste local é onde podemos fazer configurações rápidas do dano. Nele podemos criar configurações de dano simples. Este é o botão que devemos usar se ficou complicado entender tudo o que foi dito até agora.

Conclusão

A princípio pode parecer difícil, mas não é. Basta ter um pouco de paciência e olhar como estão configurados os itens/habilidades do RTP para aprendermos cada vez mais. Então vamos pela imaginação para trabalhar a favor de nossos jogos. Itens e habilidades fixas, nunca mais!

ファイナルファンタジーVI FINAL FANTASY VI ™

São nos antigos RPGs que encontramos os elementos necessários para se criar bons jogos no maker. Tente jogá-los e entenderá essa mensagem.

Por: Yoshi

FINAL FANTASY VI	
Console	Super Nintendo
Desenvolvido por	Square Enix
Feino em	1994



É muito difícil mencionar os melhores RPG do passado sem lembrar da incrível parceira Square/Super Nintendo e, como na edição anterior que relembramos o sensacional Chrono Trigger, dessa vez contamos com outro game épico: Final Fantasy VI.

A série Final Fantasy sempre foi referência no gênero por contar com novos elementos a cada versão lançada, elementos esses que geravam novas tendências com o passar dos anos e, no caso de FFVI, a série começava a tomar um rumo mais voltado para uma trama dramática e adulta, onde cada personagem possuía uma personalidade sincera e muito bem trabalhada, o que certamente coloca o enredo desse game entre os melhores já feitos para os videogames.

Foi dirigido por Yoshinori Kitase e Hiroyuki Itou, músicas por Nobuo Uematsu e design de personagens por Yoshitaka Amano.

Final Fantasy VI foi o terceiro jogo da série a ser lançado nos EUA. Como resultado disso, o jogo ficou conhecido no ocidente por Final Fantasy III. Várias mudanças aconteceram na versão americana, inclusive censura de gráficos femininos e linguagem inapropriada. Ele foi o último jogo da série a ser lançado para Super Famicom, um remake de FFVI foi lançado para Playstation anos depois em versão americana, agora com o número certo, FF VI .



Eis a introdução original do game:

"Há muito tempo atrás, a guerra dos Espers destruiu esse mundo e a magia tornou-se mera lenda...

1000 anos passaram...

Ferro pólvora e vapor reinam a par da alta tecnologia num mundo renascido...

Mas existem pessoas que querem dominar o mundo, revivendo o poder misterioso chamado "magia"...
Será que o homem está a beira de repetir os seus erros do passado?"
Dando mais detalhes do que ocorreu nessa guerra: três deusas tornaram alguns humanos seres mágicos, os Espers, e, vendo o dano que esses podiam causar os libertaram e se transformaram em estátuas.
Após a batalha, os Espers decidem se isolar completamente do mundo dos homens e passam a viver em um mundo desconhecido. A partir de então, a magia passa a se tornar apenas uma lenda no mundo dos homens e a humanidade utiliza a tecnologia para reerguer-se.
No presente, o Império, uma potência maligna e emergente liderada pelo Imperador Gestahl e seus generais - Kefka Pallazzo, Celes Chere e Leo Cristophe - está tentando ressuscitar a magia, extraíndo o poder dos Espers. Numa tentativa de invadir o mundo selado dos Espers, Gestahl encontra Terra, uma garota filha de uma humana e de um Esper chamado Maduin, com a capacidade de usar a magia. Ele a cria no seio do Império e a escraviza para lutar em sua legião.
A partir daí se inicia o jogo, onde Terra (com uma tiara escrava que a mantinha sobre controle do império) e mais 2 soldados partem para uma missão cujo o objetivo é encontrar um Esper congelado dentro de uma caverna localizada na nevada cidade de Narshe e, ao encontrá-lo, Terra começa a ter algum tipo de reação mágica com esse ser e acorda dentro da casa de um Returner (um rebelde que pertence a um grupo que age contra esse império, bem ao estilo Star Wars de ser...) já sem a tiara que a escravizava, se encontra bem perdida e tudo o que consegue lembrar é de seu nome, porém, alguns soldados da cidade de Narshe vão atrás de Terra e o Returner que a acolheu decide ajudá-la a escapar pelas minas localizadas atrás da casa que se encontrava. Durante a fuga, Terra se fere e é resgatada por Locke, um caçador de tesouros que também faz parte dos Returners e alguns Mogs que habitavam o local. Com o passar do tempo ela se une aos rebeldes Returners.



Uma das primeiras batalhas do jogo na cidade nevada de Narshe.

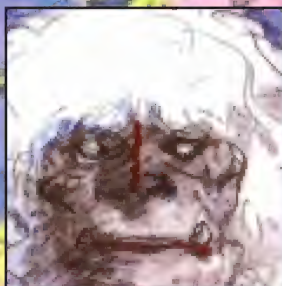
Durante a aventura, os Returners testemunham inúmeras atrocidades cometidas por Kefka (o vilão do jogo que é amado e odiado por muito jogadores), general do Império, e conseguem aliados entre as vítimas de seus crimes (entre eles a ex-general Celes).
Em FFVI, temas como genocídio, solidão, moral, suicídio e a esperança frente ao fim do mundo são abordados constantemente e enriquecem ainda mais o enredo.

PERSONAGENS

Ao todo são 14 protagonistas no jogo, cada um com suas emoções,objetivos e carisma. São eles:

	Terra Branford "Uma misteriosa jovem, controlada pelo Império, e nascida com o dom da magia." **Idade: 18** **Profissão:** Magic Knight **Habilidade:** Morph	*Terra nascera com o dom da magia, a arte proibida tão cobiçada pelo Império... Capturada desde criança por este fato, ela teve sua mente controlada por Kefka e usada para todo tipo de combate em que seu dom fosse útil.* *Uma vez livre e desperta do transe, Terra não esquecera do terror do campo de batalha nem das mortes que causara. Ela é agora uma pessoa quieta e melancólica que não vê propósitos em sua vida e não tem perspectivas para o futuro. Ela se sente diferente de todos por uma razão que nem mesmo ela entende e se pergunta se poderá ter sentimentos que não sejam dolorosos mesmo sem nunca te-los sentido uma vez na vida....*
	Locke Cole "Caçador de tesouros e andarilho experiente, viaja pelo mundo procurando por relíquias do passado" **Idade: 25** **Profissão:** Thief **Habilidade:** Steal	*Locke é especialista em roubos e ataques sorrateiros. Mas por mais que as pessoas lhe chamem de Ladrão ele odeia isso e se considera apenas um "Caçador de Tesouros". Locke é uma pessoa simpática, bem humorada e um grande cavalheiro.* *Ele sente grande necessidade em proteger as mulheres do grupo, principalmente Celes. Tal fato tem uma explicação, uma vez no passado sua vida de aventuras acabou resultando em um mal terrivel à pessoa que ele mais ama. Locke nunca se desculpou por isso, e até hoje busca um modo de remediar o fato.*
	Edgard Roni Figaro "O jovem rei do Castelo de Figaro, aliado do Império, e mestre designer de maquinas." **Idade: 27** **Profissão:** Enginer **Habilidade:** Tools	*O jovem rei de Figaro é um homem astuto e um dos mais inteligentes do grupo. Seus planos ousados são responsáveis por Figaro ainda estar de pé diferente de outras cidades e castelos maiores. Edgard forjou uma aliança com o Império para preservar a paz de seu reino. E sendo um grande inventor ele também projetou diversas armas e maquinas aos quais servem para defesa para seus domínios. Apesar de ser um rei ele tem o defeito de flertar com qualquer mulher. De certa forma, os meios que Edgard usou para chegar ao poder foram desonestos, mas ele pensou unicamente na felicidade do irmão e em seu reino, que não poderia ter um rei que batesse de frente com o Império mesmo sabendo da derrota iminente mas sim que fosse capaz de ludibria-lo.*
	Sabin Roni Figaro "Irmão gêmeo de Edgar, que abdicou do trono em nome da própria liberdade." **Idade: 27** **Profissão:** Monk **Habilidade:** Blitz	*Diferente de seu ponderado irmão, Sabin é um homem impulsivo e cheio de vida. Os limites da etiqueta, diplomacia e o castelo de Figaro eram pequenos demais pra ele. Sabin almejava cruzar o mundo e alcançar os limites de seu corpo. Desejava praticar artes marciais e não ser dono de um castelo, mas de si mesmo. E assim o fez... Sabin é bem humorado e é capaz de rir mesmo as portas do fim do mundo. Semelhante a Edgard, seu irmão gemeo, que não mede esforços para concluir seus planos em nome de um bem maior, Sabin também não mede esforços para seguir em frente em seu caminho mesmo que isso signifique atos quase suicidas, os quais pasmem, ele sempre leva de forma bem humorada.*
	Celes Chere "Produto de engenharia genética, poderosa amazona Magitech, com um espírito tão puro quanto à neve." **Idade: 18** **Profissão:** Sorcerer **Habilidade:** Runic	*Bela, digna e inteligente. Celes já foi uma general do império e possui o dom da magia, pois desde a infância fora infundida com o poder mágico das Magicite.* *Apesar de ser uma militar e uma Amazona de habilidades letais, Celes é uma pessoa de bom coração que no fundo de sua alma não deseja ser uma general, mas sim uma mulher que possa sonhar, amar e viver como uma pessoa normal.*

	Shadow "Ele não mantém vínculo com ninguém, e fará tudo por dinheiro. Ele vem e vai como o vento..." **Idade: ??** **Profissão:** Ninja **Habilidade:** Throw	*Um assassino frio e misterioso que é capaz de tudo apenas por dinheiro. Shadow é uma pessoa que se afasta de tudo e todos. Seu único companheiro é seu cão Inteceptor o qual se mostra tão hostil quanto seu dono. Ele parece ter enterrado no fundo da alma todos os seus sentimentos, mas não é bem assim, Shadow fez isso apenas por querer fugir dos únicos sentimentos que não conseguiu enterrar: O remorso e a tristeza.*
	Cyan Garamonde "Fiel protetor do reino de sua família. Com a força e coragem de cem homens." **Idade: 50** **Profissão:** Knight **Habilidade:** Swdtech	*Cyan é um nobre guerreiro que viu sua mulher, reino, rei e filhos perecerem pelas crueldades do Império. Apesar de suas eximias habilidades e de certa idade Cyan agora se confronta com a dura batalha de aceitar a morte de todos aqueles que ele jurou proteger.* *Ele age e pensa como um guerreiro do século passado e volta e meia tem sempre alguém para tirar com a cara dele por isso. Seus costumes e sua forma de pensar acabam sempre por gerar situações cômicas e um Cyan meio constrangido...*
	Gau "Perto dos monstros, olhos brilham com inteligência. Um jovem sobrevivendo apesar de tudo..." **Idade: 13** **Profissão:** Wild boy **Habilidade:** Rage	*Gau é um garoto alegre de coração puro que foi abandonado desde bebe em um lugar cheio de bestas selvagens. Apesar de tudo ele sobreviveu, e aprendeu a lutar e agir como os animais.* *Embora habilidoso, Gau tem apenas 13 anos, e devido ao modo como cresceu chega a ser mais ingênuo e imprevisível que qualquer um de sua idade.*
	Setzer Gabbiani "Jogador de black jack, viajante, duelista de cassinos, uma pessoa livre..." **Idade: 27** **Profissão:** Gambler **Habilidade:** Slot	*Se há alguém que ama mais o jogo do que a própria mãe, esse alguém é Setzer. Apaixonado por jogos de azar e airships, Setzer uniu o útil ao agradável, tendo um cassino em sua própria Airship, a Blackjack. Bom vivant e sagaz, ele não mede esforços para conseguir o que almeja. Ironia do destino ou não, Setzer perdeu a única pessoa que gostava justamente pelo fato dela ter uma filosofia de vida semelhante à dele.*
	Mog "humanos, tagarela, espertalhão, dançarino NATO e....Moogle..." **Idade: 11** **Profissão:** Dancer **Habilidade:** Dance	*Graças ao contato que teve com as Magicite, Mog é o único Moogle capaz de falar além de possuir habilidades únicas. A Magicite em questão é a Tritoch, apesar disso ele diz que quem lhe ensinou a falar de verdade foi um velho maluco (Ramuh).* *Basicamente Mog é uma criatura cômica, um misto de toupeira branca com morcego que dança no meio das batalhas.*
	Strago Magus "Um sábio cavalheiro, puro de coração, que aprende com os monstros..." **Idade: 70** **Profissão:** Blue Mage **Habilidade:** Lore	*Strago é um senhor gentil e sábio que vive em Thamasa com sua neta Relm. Ele e todos da sua cidade escondem um grande segredo.* *Cria sua neta sozinho e apesar disso não se sabe bem quem manda em quem exatamente. Ele sempre vai as loucuras com as atitudes de menina, mas a ama muito e vive em função dela.*

	***Relm Arrowny*** "suas pinturas ela captura tudo: florestas, água, luz... a essência da vida..." **Idade:** **10** **Profissão:** Pictomancer **Habilidade:** Sketch	***Graciosa e cheia de vida, Relm possui a habilidade de dar vida aos quadros que pinta, literalmente. Tal habilidade tem uma explicação lógica e esta ligada ao grande segredo de sua cidade, Thamasa. É neta de Strago ao qual sempre convence a permitir seus mimos.*** ***Relm é uma menina hiperativa e muito inteligente, coisa que se nota facilmente em suas falas. Ela é a única além de Shadow que consegue se aproximar do cão Interceptor. E a misteriosa ligação dela com Shadow não se limita apenas a isso...***
	***Gogo*** "Ele se veste de forma esquisita... É um homem...?... É uma mulher...?... Ou devemos perguntar...?" **Idade:** **??** **Profissão:** Mimic **Habilidade:** Mimic	***Gogo é um ser esquisito que vive em uma caverna maluca sem pé nem cabeça. A entrada de sua casa é um monstro gigante que engole todas as pessoas, dentro dela mágicos empurram pessoas das pontes e blocos de terra gigantescos tentam esmagar os visitantes. Ao fundo de tudo isso mora Gogo, mestre dos mímicos.*** ***Não se sabe se ele é homem, mulher, ou se é mesmo humano. Perguntar não adianta afinal ele não fala muita coisa. Gogo é um mistério... Bizarro demais para alguém tentar desvendar.***
	***Umaro*** "Admirador de esculturas feitas de cadáveres, forte como um gigante, um pé grande amigável e musculoso!" **Idade:** **4** **Profissão:** Berseker **Habilidade:** Não tem	***Umaro é um Sasquath gigantesco que vive nas minas de Narshe, apesar da descrição ele não é tão amigável assim. Sabe-se lá porque ele vê no minúsculo Mog uma criatura superior ao qual obedece sem exitar.*** ***Umaro não é muito inteligente, e as vezes acha que atirar os membros do grupo nos inimigos seja uma boa idéia.***

SISTEMAS E JOGABILIDADE

FFVI utiliza a fórmula bem sucedida de seus antecessores e trás algumas inovações como a novidade de trocar de personagens ativos durante as batalhas, o que deixava as lutas mais dinâmicas e foi em FFVI que surgiu o Limit Breaker, em que o personagem que estivesse morrendo poderia ter a possibilidade realizar ataques arrasadores, só que em algumas versões posteriores da série isso se tornou meio de apelação, FFVII que o diga...

Um personagem a destacar nesse ponto é Sabin, que utiliza técnicas que exigem comandos a lá Street Fighter para serem executadas, como uma espécie de Hadouken para usar a Aura Bolt por exemplo. Já que falamos de apelação, não posso deixar de mencionar a possibilidade de conseguir um "bônus" ao subir de nível que funciona da seguinte forma: Nesse jogo, cada personagem pode utilizar uma Esper (como se fosse um equipamento extra) e trocá-la por outra quando quiser. Cada Esper tem um certo "bônus" que é dado ao personagem que a estiver usando no momento que esse subir nível e algumas delas dão uma melhora de atributos bem considerável como uma porcentagem maior de HP ganho, mais pontos


O mapa-mundi de Final Fantasy 6 guarda inúmeros segredos, procure bem e irá encontrá-los...

de ataque defesa magia e etc..
Nas dungeons, a novidade fica por conta da possibilidade de separar o time em grupos em determinadas ocasiões e alternar entre eles apertando o botão Y. É recomendável criar times equilibrados para não se prejudicar, pois, em determinados pontos, um time precisa do outro para avançar.
No mais, a jogabilidade é bem parecida com a que vemos nos jogos anteriores da série.



UMA OBRA SONORA MAGNIFICA

Simplesmente isso, não dá para determinar de outra forma esse quesito do game! Nobuo Uematsu, que fez as músicas dos games anteriores, continuava muito inspirado. A trilha sonora de FFVI, com músicas únicas para cada lugar, personagem e batalhas, é considerada uma obra-prima, e um CD triplo sob nome Final Fantasy VI Original Soundtrack foi bem vendido no Japão, e aqui nada de aparecer...
Como mencionei antes, um dos momentos mais marcantes do jogo é a da ópera interpretada por Celes em que, devido às limitações sonoras do SNES, há uma imitação de um vocal acompanhando a melodia. Três álbuns foram feitos com a trilha sonora:



Esse é um dos discos com as trilhas originais. Essa é a versão japonesa.

Final Fantasy VI Original Sound Version, versões originais (lançado nos EUA, sob encomendas de correio, como Kefka's Domain);

Final Fantasy VI Grand Finale, tocado pela Orchestra Synfonica di Milano;

Final Fantasy VI Piano Collections, versões ao piano.



GRAFICOS

Ciente de que a geração 3D seria o padrão para a série futuramente, a Square fez um trabalho muito bem feito no que foi o último Final Fantasy em 2D da série principal, com sprites bem definidos, cores vivas, cenários bem variados e bastante uso da tecnologia MODE - 7 do Super Nintendo, que deixava os gráficos em 2D com uma perspectiva de 3D ao usar um Air Ship ou um Chocobo por exemplo. Um destaque especial para o tamanho de alguns mestres que praticamente cobrem metade da tela, um bom exemplo são as batalhas finais que estão arrasadoras. Yoshitaka Amano, colaborador habitual da série Final Fantasy, fez os desenhos-base para a conversão no jogo. Algumas mudanças foram feitas, como o cabelo de Terra se tornar verde ao invés de loiro. No PlayStation, há cenas de vídeo em 3D inspirados nos desenhos conceituais ao invés dos do jogo, pessoalmente achei isso bem estranho quando vi essas CGs , pois, não faz sentido deixar uma cor no jogo e outra nessas cenas...



Um dos momentos mais difíceis para Locke em toda a sua vida de "caçador de tesouros"...

Enfim,voltando ao SNES, o resultado ficou excelente!



POR ULTIMO MAS NAO MENOS IMPORTANTE

Uma coisa que os fãs de FINAL FANTASY concordam é de que a série não é mais a mesma, não que as versões atuais sejam ruins, pelo contrário, são boas, possuem belíssimos gráficos, efeitos sonoros e sistemas de batalha bem dinâmicos, mas está pecando demais no que FFVI tem de sobra que é um enredo envolvente, personagens carismáticos e aquela sensação de estar jogando algo especial que a série vinha proporcionando até o 10° episódio (isso segundo a maioria dos fãs). Provavelmente, por causa dessas tendências que os jogos atuas estão criando, muita gente está perdendo o interesse de usar o RPG Maker, que é uma ferramenta voltada a criação de jogos mais ao estilo de FFVI e anteriores, e esquecem que um jogo pode ser muito bom utilizando apenas os recursos tecnológicos atuais, mas não será memorável sem conter algo de especial que grandes obras como FFVI tinham e, a menos que lance uma versão a cada ano, ficará no esquecimento.



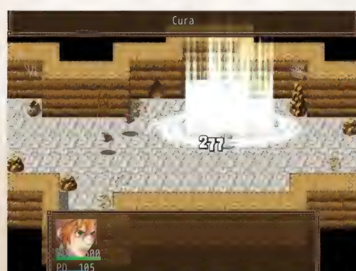
CAMINHO ESTREITO

O primeiro RPG cristão para computador!









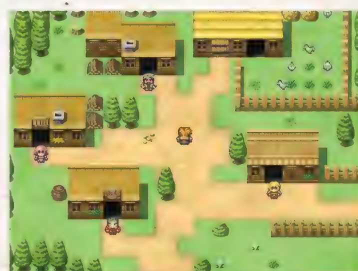
Armado com a Palavra de Deus e o escudo da fé, embarque numa aventura incrível rumo à Cidade da Eterna Liberdade. À pé, a cavalo, ou de barco, atravesse mares, florestas, desertos e campinas, enfrentando inúmeros desafios e os emissários do Senhor das Sombras, que o espreitarão a cada instante do caminho buscando uma forma de desencaminhá-lo ou fazê-lo desistir. No caminho, demonstre sua fé ajudando órfãos e viúvas em dificuldade, teste seu conhecimento bíblico, resista às tentações e anuncie o Evangelho às pessoas que encontrar.

- Totalmente em Português
- Compatível com Joystick
- Não necessita RTP
- Inclui Instalador
- Sistema de Batalha Lateral
- Resolução 640 x 480
- E muito mais...











Profissão scripter

A profissão do Ruby Game Scripting System

Por: Avatar

Introdução

Antes que alguém fale, não existe profissão de Ruby Game Scripting System. Não diretamente. Pelo menos eu não conheço. O que existe são usuários profissionais do Ruby Game Scripting System. Mas não é sobre isso que quero falar. Todos nós sabemos que existem scripters muito competentes no universo do RPG Maker; isso é um fato e não preciso nem citar nomes aqui. Quase todos os bons scripters seriam ótimos programadores. Tenho certeza que todos os desenvolvedores em RGSS, RGSS2 ou RGSS3 têm todos os pré-requisitos para serem ótimos profissionais.

Mas... e o mercado de trabalho para programadores? Desenvolvedores do RPG Maker têm algum espaço? O que será que devemos fazer para conseguirmos adentrar no mercado profissional da programação? É claro que não existem grandes empresas que trabalham com RGSS, RGSS2 ou RGSS3. Com certeza, empresas comerciais usam outras linguagens.

Então, existe a possibilidade de amadores do RPG Maker se tornarem realmente programadores profissionais?

Eu diria com toda a certeza que SIM. Para isso, é necessário alguns passos como:

1 - *Descobrir o que realmente deseja;*
2 - *Conhecer uma linguagem de programação de verdade;*
3 - *Estudar, fazer cursos, se formar, se especializar;*
4 - *Ter Formação ou QI;*
5 - *A Boa Apresentação;*
6 - *O Empreendedor;*
7 - *Preparação para uma Entrevista;*
8 - *A Empregabilidade.*

.Descobrir o que deseja

Programar na linguagem de scripts do RPG Maker não é a mesma coisa que fazer um aplicativo comercial, muito menos fazer um jogo profissional usando XNA. Se você quer realmente seguir a carreira de programador, é bom conhecer a área antes. Quanto mais informações, mais fácil será para decidir o que você realmente quer. Desenvolvemos no RPG Maker por diversão e porque adoramos o RPG. Mas será que é tão divertido desenvolver telas de cadastro de clientes? Você tem que responder esta pergunta. Você tem que saber exatamente o que quer. Se este for realmente o seu desejo, trate de aprender uma linguagem atual e de mercado promissor.

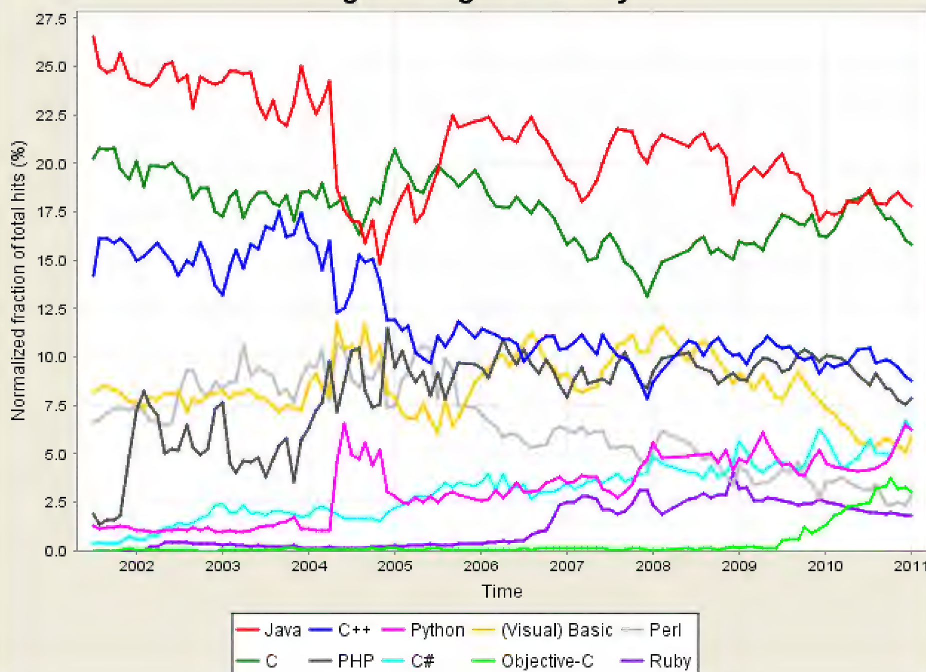
.Linguagem de Programação de Verdade

Não quero desmerecer o Ruby Game Scripting System, mas ela não é uma "linguagem de verdade". Ela é simplesmente uma linguagem de scripts interpretada pelo arquivo executável do RPG Maker. O Ruby, sim, é uma lingua-

gem. Mas e o mercado? Qual a linguagem do momento? Eu diria que o mercado usa vb.net ou C#. Este é o seu foco. É o que deve ser alvo de seu aprendizado.
O C# em 2011 era a 6ª linguagem mais usada no mundo. Já na virada para 2012, o C# passou a ser a 3ª linguagem mais usada. O C# só perde para a linguagem C, que ocupa a 2ª posição, e o Java, na 1ª posição. Somando as linguagens C, C++ e C#, o percentual de uso no mundo é de mais de 33% de uso, sendo que o uso Java é aproximadamente 17%.

fonte: TIOBE Software
De acordo com o blog cmmi, o C está em 1° e o Java em 2°. fonte: blogcmmi.com.br

Já o uso e comentários em fóruns de discussões, o Java é campeão, mas está em queda, sendo que o Phyton e o C# são os campeões de crescimento. Observe o gráfico abaixo:



Mas eu diria que hoje a linguagem já não é tão importante. O que mais importa é a plataforma que será usada. E, na minha opinião, a plataforma mais completa da atualidade é o Visual Studio. Então trate de aprender a usar esta IDE, também.
No Visual Studio existem linguagens equivalentes para as mais diversas linguagens que já existiram. Você gosta de Visual Basic? No Visual Studio existe o VB.net. Gosta do C/C++, então use o C#. É fã do Delphi? Use o Delphi.net. Quer usar Ruby? Então utilize o IronRuby. Todas as linguagens mais famosas têm um equivalente no Visual Studio. É só aprender a usar esta ferramenta fantástica.

.Estudar

Títulos são importantes. Em pesquisas recentes, ficou constatado que quem possui pós-graduação recebe salários em média 50% maiores. Você sabe o que significa 50% a mais? É muito se comparado salários como 2000 reais. Isso significa que alguém com um título de pós-graduação receberia 3000 reais.
Mas não pense que isso é tudo. Alguns tipos de títulos caem de moda e ficam desacreditados. Certificados também são alvos de "modismo". Apesar disso, eles são muito importantes para o currículo e podem ajudar a ganhar um emprego, mas contribuem com um percentual menor. Um exemplo seria os MVP concedidos pela Microsoft ou as certificações. Imagine o seguinte: Hoje a versão mais usada do SQL Server é a 2010. Então você tira a certificação em SQL 2010 pela Microsoft. Daqui a dois anos (em 2015), esta certificação não terá muita importância, visto que o SQL mais usado será outro (provavelmente o SQL Server 2015). É bastante provável que este título não seja tão útil em 2015. Então pense nas certificações apenas como incremento de currículo temporário.
Resumindo, pós-graduação é bom. Certificados, nem tanto. Cursos específicos ajudam a preencher currículo ou para lhe mostrar as novidades e caminhos interessantes a seguir. Cursos Microsoft são legais, mas não espere preços baixos. É por estes motivos que nada substitui uma formação completa.

.Formação ou QI

A faculdade é o melhor para adentrar no mercado de desenvolvimento de softwares. É claro que também existe a possibilidade de entrar pelo QI (Quem Indicou), ou seja, alguém que já trabalha em alguma empresa indica você para o emprego. Mas é melhor não depender do QI. O melhor é fazer

uma faculdade. Tenho amigos que trabalham comigo que não são formados e entraram na empresa por indicação. Eles estão doidos para fazer faculdade com medo de sair da empresa e ninguém querer contratar eles. Mas qual seria a melhor faculdade? Isso já não é tão importante. Eu mesmo fiz uma faculdade no ano de 2000 e era a melhor faculdade da época. Era referência em processamento de dados (curso que fiz). Depois de uns 10 anos, ninguém queria mais cursar na mesma faculdade que eu fiz. Agora, já está mudando novamente. Já estão dizendo que esta faculdade está se tornando referência novamente. Ou seja, não adianta muita coisa se preocupar com isso.


Se quiser entrar em uma grande empresa, ter uma boa formação acadêmica é essencial!

Outro detalhe é que as primeiras perguntas feitas pelas empresas são: "Você é formado?" ou "em que curso?". Depois é que, talvez, perguntem onde foi o curso. Então o importante é o diploma. É isso você vai precisar na entrevista de emprego. E lembre- se de ir bem vestido e com boa apresentação.

.Boa Apresentação

No universo do RPG Maker, poucos se conhecem pessoalmente. Quantos scripts você usa em seu projeto? Deve ser uns 10 ou 15, não? Quantos autores destes scripts você conhece pessoalmente? Se eu fosse apostar, eu diria que você não conhece nenhum pessoalmente. Acertei?
No RPG Maker, a boa apresentação não é necessária. Isso já é diferente no mercado de trabalho. Para trabalhar numa empresa, você provavelmente fará entrevistas. Então tenha uma boa apresentação. Não seja rude, nem se vista mal. Camisas sociais ou camisas polo são bem vistas. Penteie o cabelo. Não vá para a entrevista usando o penteado de Neymar. Se perfume moderadamente. Ninguém gosta de se sufocar com perfumes fortes. Seja educado e evite gírias ou palavrões.
É muito comum em fóruns aquela atitude de criticar os outros. Tem gente que chega a ser rude e áspero. Alguns xingam e quase todos usam gírias e "internetês". Isso é terminantemente proibido numa entrevista de emprego.
Lembre-se: A primeira impressão é a que fica.
Os patrões são muito exigentes, então fique atento à boa aparência, a menos que você seja o patrão ou um empreendedor do ramo.



Tome cuidado com a aparência e o comportamento em uma entrevista ou já era...

.O Empreendedor

Ao usar o RPG Maker, você trabalha a hora que quer, quando quer. Não seria ótimo que o programador profissional trabalhasse assim? A menos que você trabalhe na Google ou na Microsoft, seu trabalho como programador está longe de ser parecido com o seu trabalho com scripts no RPG Maker. Tirando estas duas empresas, a única forma de você trabalhar com liberdade e ter poder de decisão facilitado é se tornando um empreendedor.
A solução é abrir a sua própria empresa. Assim você poderá programar para ganhar a vida. Gerenciar uma equipe de programadores e nas horas vagas ainda poderá fazer seu jogo no RPG Maker.
Mas não pense que isso é uma tarefa fácil. Tocar uma empresa para frente exige muito esforço e dedicação. Além disso, existem empecilhos como a concorrência, a crise mundial, catástrofes naturais, prédios caindo,

etc...
Caso não deseje ou não tenha a oportunidade de se tornar um empreendedor, o jeito é ter que enfrentar "a entrevista".

.Preparando-se para uma Entrevista

Mas como devemos nos portar numa entrevista? No RPG Maker as entrevistas que existem são apenas perguntas feitas para pessoas influentes no meio. Mas no mercado de trabalho uma entrevista é o encontro do futuro patrão com futuro empregado. Então... qual a "receita de bolo" que devemos seguir? Pegue várias dicas dadas anteriormente, junte tudo, adicione bom senso e siga para a entrevista. Tentarei explicar resumidamente esta "receita de bolo" para entrar num emprego.

1) Como se comportar numa entrevista?

- Nunca misturar problemas pessoais com a necessidade do emprego;
- Valorizar o trabalho e o emprego;
- Concentrar-se na função que está sendo discutida, não divagar;
- Cumprir os horários combinados;
- Mostrar motivação à sua profissão e gosto ao trabalho;
- Desviar dos assuntos que se sinta inseguro;
- Dar situações de contorno aos seus pontos fracos. Ex: "Fala inglês?" "Não, mas falo o espanhol...";
- Cuidar da postura do corpo. Fale com a cabeça na posição correta. Nunca abaixada ou erguida demais;
- Olhar sempre nos olhos do entrevistador;
- Nunca gritar, nem falar baixo demais;
- Não se antecipar às perguntas com outros assuntos. Aguarde o momento certo para falar;
- Ser honesto acima de tudo (no que você já fez e no que tem certeza que pode fazer). Se não sabe a resposta correta para alguma pergunta, simplesmente responda ao entrevistado que não tem conhecimento sobre o que está sendo perguntado. É melhor falar a verdade do que arriscar em dar uma resposta duvidosa, que você não pode comprovar mais tarde;
- Procurar conhecer e obter informações, antes da entrevista, sobre a empresa na qual estará participando do processo de seleção;
- Demonstrar coragem para novos desafios, sempre com os pés no chão;
- Questionar o entrevistador a respeito dos objetivos e planos da empresa e sobre as características da função pretendida.


Procure não ficar nervoso(a) durante a entrevista e não cometerá erros bobos...

2) Como se apresentar para uma entrevista?

- Chegar 20 minutos antes do horário marcado e se apresentar 10 minutos antes do horário combinado. Relaxe, "elimine" o aspecto suado, ansioso, apressado etc.
- Usar roupa adequada à função que pretende trabalhar e sapatos engraxados. Para as mulheres, não usar blusa transparente ou decotada, bem como saia curta. Tenha cuidado com a higiene pessoal, ou seja, dê uma caprichada;
- Cabelos cortados, arrumados e penteados e unhas bem cuidadas;
-Não fumar durante a entrevista;
-Ser cordial com todas as pessoas da empresa, inclusive com o entrevistador;
- Não mascar chicletes;
- Não beber no dia anterior e no dia da entrevista;
- Não comer alho ou cebola no dia da entrevista;
- Nunca usar óculos de sol durante a entrevista;
- Não levar pai ou mãe na entrevista;
- Cuidar da concordância verbal;
- Não usar gírias ou palavrões;

3) O que falar numa entrevista?
- Sempre a verdade;
- Ser lógico, breve, simples e objetivo;

4) O que não falar numa entrevista?

- Não reclamar da localização da empresa;
- Não apontar aspectos negativos das atividades da empresa;
- Não reclamar dos seus problemas pessoais (nem fale deles);
- Não reclamar do emprego anterior, nem dos colegas ou ex-chefe;
- Não discutir política, religião, esportes, etc;
- Não falar do assunto salário antes da hora certa.

Isso é tudo muito bonito e interessante, mas e se eu não conseguir nem marcar uma entrevista? Isso é um problema que vou chamar de Empregabilidade.

.A Empregabilidade

Está difícil... Eu mando currículos para 10 empresas por semana e nunca me chamam para a entrevista. Tem algo de errado comigo?
Pode ser que sim, ou pode ser que não. Isso depende da "empregabilidade". Mas o que seria isso? Nada mais é do grau de facilidade que você tem em arrumar emprego. Mas... Como aumentar esta minha empregabilidade? Isso depende de seu esforço e conhecimento, mas existem alguns passos que ajudam. São eles: Conhecer o mercado, se especializar, procurar a empresa certa.
Primeiro devemos conhecer o mercado, ou seja, não adianta você ser especialista em Cobol nos dias de hoje, pois o mercado está atrás de programadores que usem linguagens mais atuais. Mas você só sabe Cobol. E agora? Então trate de se especializar. Procure cursos de programação que usem as linguagens mais atuais. Se especialize e procure por empresas que estejam precisando de você. Se você fez um curso de C#, busque quem estiver contratando programadores C#.
A empregabilidade aumenta ainda mais se você conhecer os detalhes do que a empresa está precisando. Vamos supor que uma empresa está procurando programadores C# e você já fez um curso sobre C#, mas só isso não é o bastante. Procure saber as tecnologias do C# que são mais usadas na empresa e estude estas tecnologias a fundo. Então informe no currículo que você as conhece.
Exemplo:
Tem uma empresa que trabalha com C# e utiliza as seguintes tecnologias: NHibernet, Interfaces, Gererics, Delegates anônimos, operações lambda, Silverlight, RIA Service e MVVM.
Então não adianta mandar um currículo sem estes conhecimentos. E o entrevistador muito provavelmente irá testar estes conhecimentos na entrevista. Então é melhor realmente conhecer sobre as tecnologias usadas pela empresa.

Conclusão

O desenvolvedor de scripts tem o potencial para entrar no mercado, mas só isso não basta. Fazer alguns scripts no RPG Maker apenas por hobby é apenas o começo. Diante de todas as sugestões que dei, ainda há um ponto importante. Nada disso adianta sem esforço e determinação. No fundo, depende somente de você. A sua atitude e seu interesse é o primeiro passo nesta caminhada.

Boa sorte!



Ter concluído um curso ou faculdade não é garantia de sucesso se a pessoa em questão não correr atrás dos seus objetivos!



Na próxima edição da revista...

Enquanto existir o mínimo de esperança na redação, esse espaço estará aqui para deixar os leitores com espectativa!

O 3D e o RPG Maker



Por não existir um Maker em 3D feito pela Enterbrain, iremos passar algumas dicas de como alterar a perspectiva padrão em 2D e expandir as possibilidades na hora de criar o seu projeto!

A decadência do RPG Maker



Além dos já menciondaos problemas gerados ao longo do tempo nas comunidades, esclareceremos os motivos que estão contribuindo para a falta de melhoria desse cenário deprimente que o maker vive...

Matéria de Capa

Comercialização de jogos de RPG Maker!



Certamente, muitos makers tem interesse em ganhar dinheiro com seus respectivos jogos, mas não sabem se é certo ou errado, ou mesmo se vale a pena tentar isso. Iremos esclarecer todas as dúvidas referentes ao assunto!